TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

ARALIK 2001 • www.level.com.tr • 2001/12 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.250.000TL (KDV Dahil)

2 Dakikalık Çok Özel **METAL GEAR SOLID 2** ve **FINAL FANTASY X** Videoları **CD**'de

FPS CEHENNEMİ

Deus Ex 2, Thief 3 ve daha önce hiçbir yerde duymadığınız 18 FPS'den ilk görüntüler

CIVILIZATION 3

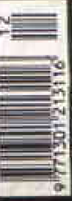
Sid Meier'ın 3. Dünya Devrimi

SIMS HOT DATE

Yalnız kalplerin eğitim alanı

Piyasaya çıkmasına daha üç ay olan Renegade'i sizler için oynadık

COMMAND & CONQUER RENEGADE



Neden duruyorsun? Yürürsem yorulurum diye çekiniyorum. **Neden duruyorsun?** Bir sonraki adımımı hangi yöne atacağımı bilemiyorum. **Neden duruyorsun?** Ne kadar çok hata yapmışım geçmişte, ne kadar çok rezil olmuşum. Ne kötü geçmiş, geçmiş. **Neden duruyorsun?** Onlar benden o kadar önde ki, koşsam bile onlara yetişemem ben. Koşmak mı? Ben mi? Düşünmek için bile delirmiş olmalıyım. **Neden duruyorsun?** Birisinin bana önderlik etmesi, yolumu göstermesi lazım. Önderim olmazsa, ben bir hiçim. **Neden duruyorsun?** Onlar benim başaramayacağımı söylüyor. Bulunduğum yerde güvendeyim, başarısızlığımla utanmak istemiyorum. **Neden duruyorsun?** Ne yapmam gerekiyor, bilmiyorum. **Neden duruyorsun?** Durmaktan başka birşey yapmayı bilmiyorum. **Neden duruyorsun?** Bilmiyorum. **Neden duruyorsun?** Çünkü herkes beni böyle istiyor. Duruyorum, çünkü duran insanı kontrol etmek; yürümeye, koşmaya, sormaya ve sorgulamaya, eskiyi yıkıp yenisini yapmaya, engelleri aşmaya cesareti olan insanı kontrol etmekten daha kolaydır. Cahili yönetmek, bileni yönetmekten daha kolaydır. Duran insan, atıl insandır. Nereden darbe yerse, oraya eğilir. **Neden duruyorsun?** Çünkü benimle birlikte 69999449 insan daha olduğu yerde duruyor.

Bravo! Çok iyi ediyorsun!

Sinan Akkol

anotherwar

Cenega






Çek Cumhuriyeti oyun alanında bayağı bir hız alıyor. Bu kez de şimdiye kadar hiç denenmemiş olanı yapan bir firma ile karşı karşıyayız. İkinci Dünya savaşını konu alan ve savaşları Diablo benzeri olacak bir RPG: Another War. Yalnızca Nazilerin eline geçmiş bir arkadaşını kurtarmak için bir maceraya giren ana karakterimiz kendini bir anda Dünya'nın en büyük güçleri arasındaki bir bilek güreşinin ortasında buluverecek. Ufak bir Fransız kasabasında başlayacak olan oyunumuzda Alman işgalinin tek belirtisi kasabanın meyhanesinde içen Wehrmacht askerleri ve bir iki ufak devriye birliğidir. Önce bunlarla uğraşırken yolumuz öyle yerlerden geçecek ki Leningrad kuşatmasında Rusların ve Almanların en gizli planlarını gün ışığına çıkartırken buralara nasıl geldiğimizi düşünmeye vaktimiz bile olmayacak. Oyun çok bilindik film ve kitaplardan esinlenerek hazırlanmış. Bunlar: Crusaders of the Lost Arc, Allo Allo, Catch 22, Saving Private Ryan ve Dirty Dozen gibi eserler. Ayrıca oyunun eşya yönetimi ve grafik motoru da alıştıklarımızdan farklı olacak. Bakalım oyun ilkbaharda görücüye çıkınca listelerde nereye oturacak?

oyunoynarkeningilizceögrenmek

Uluslararası platformda İngiltere'yi, eğitim ve kültürel ilişkiler alanında tanıtan The British Council ilk defa büyük bir oyun turnuvasına ev sahipliği yapıyor.

Bilgisayar oyunları konusunda becerisine güvenen 15-35 yaş arasındaki her genç Türkiye genelinde düzenlenecek 'Bilgisayar Oyunu Turnuvasında' kendini gösterme şansı yakalayacak. Turnuva iki aşamada gerçekleştirilecek:

Ön eleme, http://www.britishcouncil.org.tr 26 Kasım -31 Aralık 2001 tarihleri arasında WEB-HUNT ile yapıldı ve katılımcılara, internet üzerinde The British Council'in sitesinden başlanmak üzere çeşitli sitelere yönlendirilerek sorular soruldu. Katılımcılar spor, ralli, eğlence ve platform kategorilerinden birisini seçti. Her kategori için 25'er kişinin belirlendiği web-hunt sonucunda seçilen toplam 100 kişi 9-10 şubat 2002 de Ankara da gerçekleştirilecek olan ikinci elemeye katılacaklar. Her kategoriden şampiyon olan birer kişi The British Council'in sponsorluğunda İngilterede bir hafta süreyle konuk edilecekler. Yarışma ikinci ve üçüncülerini ise sürpriz armağanlar bekliyor. Turnuvayı tüm Türkiye çapında derginiz Level dahil bir çok büyük kuruluş da sponsor olarak destekliyor. Daha ayrıntılı bilgi için British Council'ın web sitesini takip edebilirsiniz.





SICAK HABER

HOTWHEELS F1 RACER

Pistlerde deliler gibi dönüp saniyenin 10 da birini hesaplamaya bayılanlar için yeni bir oyun geliyor. Bir Go Kart sürücüsü olarak kariyerinize başlayıp Williams F1 Team üyeliğine kadar giden yolda kendinize hayallerinizde göreceğiniz anlar yaşatabileceksiniz. Go Kart dışında F1600, F3 ve F1 araçlarını da kullanacaksınız.

TAKEDA

Ufacık Japon adalarında iktidar için yapılan derebeylik savaşları her zaman çok ilgi çekici bir malzeme olmuştur. Şimdiye kadar bu iç mücadelelerle ilgili oynadığımız en iyi oyun hiç şüphesiz Shogun'du. Shogun'a ne kadar rakip olabilir bilmiyoruz ama Magitech'de çok benzer sisteme sahip bir oyun projesi üstünde çalışıyor. Gene süvarilerden tüfekli birliklere kadar bir çok birimi yöneteceğimiz oyunda daha çok savaşlara konsantre olacağız.

EN ZAYIF HALKA

Hani bizim televizyonlarda yayımlanan, saçlarını arkadam sımsıkı toplamış Nazi kılıklı kadın sunucuların yönettiği bir yarışma var ya. Hani yarışmacıların o kadını dövmemek için nasıl sabrettiğini bir türlü anlayamadığımız ve yarışanların her turda aralarından birini elediği yarışmadan bahsediyorum. İşte bunun oyununu da en sonunda yapmışlar. Kim böyle bir oyuna para verir bilmiyorum ama isterseniz oyunu internetten sipariş edebilirsiniz.

THRONE OF DARKNESS ONLINE

Oyununun yaratıcıları yeni bir çalışma peşindeymiş. Oyun doğu geleneklerini temel alan Throne of Darkness'ın bir Online türevi olacakmış. Ayrıntı vermek için henüz çok erken ama Ultima tarzı bir çalışma olacağı bekleniyor.

fahrenheit

Quantic Dream

Fransızlar tüm oyun medyasını yavaş yavaş ele geçirmelerine karşın hala iyi oyun yapamamakta direniyorlar. Omikron'u yapan Quantic Dream grubu bu oyunla pek başarı yakalayamadılar. Bunu telafi etmek için yeni bir proje üzerinde iki senedir çalışıyorlar. Belki de Fahrenheit ile şeytanın bacağını kırarlar. Fahrenheit bir korku-adventure olacak. Paranormal güçlere sahip karakterlerin cirit atacağı







adventure'da vahşi bir cinayete bulaşmış bir polisi oynayacağız. Oyun ilk defa olarak bir 3D real time televizyon serisi olacak. Sizin yaptığınız hareketler oyundaki diğer oyuncuları ve olayların gelişimini etkileyecek. Bizim için pek net olmayan kısım ise bu oyunun televizyonda mı yayımlanacağı yoksa oyun içinde yer yer televizyon görüntülerinin mi olacağı. Eğer yaptıklarımız televizyonda yayımlanacak ve bundan herkesin haberi de olacaksa oyun tarihinde bir ilk'e tanık olacağız demektir. Daha ayrıntılı bilgi almak isterseniz www.fahrenheit.com adresine bir bakın.

projectigi2

Innerloop







İlki için bir sürü promosyon yapılmış olsa da pek tutmayan I'm Going In'in ikincisi yapılıyor. Eski bir SAS komandosu olan David Jones'u yönettiğimiz IGI 2'de Libya çöllerinden Çin bozkırlarına ve Rusya'ya kadar bir dizi görev hazırlamış Innerloop. Bu kez daha iyi bir yapay zeka ve daha iyi grafikler için söz veriyorlar. Oyun gene taktik 3D shooter olacak. Öncekini oynamış olanlar için ikinciye uyum sağlamak zor olmayacak. Çünkü oyunun temeli pek değiştirilmiyor. Yeni bir senaryo ve ara ekranlar her yeni oyunda olduğu gibi burada da mevcut. Senaryo eskisinin kaldığı yerden devam edecek ve böylece eski oyundaki karakterlerden burada da yararlanılacak. Sessizlik gerektiren görevler olacak. Yeni silahlar ya da araçlar yok. Ama gerçekçilik daha da artacak. Oyunun çıkacağı tarihte bir çok beklenen FPS'de piyasada olacak. Bir çok site ve dergi tarafından iyi notlar verilse de bizce çok eksiği olan oyunun ikincinde aynı hatalara düşülmeyeceğini umuyoruz.

SICAK HABER

MULTIPLAYER BATTLETECH: 3025

E.A.com Battle Tech evrenini konu alan multiplayer oyunlarını yapmaktan vazgeçtiklerini açıkladı. Beta test aşamasına kadar gelen oyun son anda kaldırıldı. EA oyunun çok sadık bir kitleye sahip olduğunu gördüklerini ve bunun da onlara yeterli geldiğini söyledi. Bize sorarsanız işin arkasında başka bir şeyler olmalı. Böyle bir sebepten oyun iptal edilirmi?

DEUS EX 2 VE THIEF 3 HAVOC KULLANACAK

Havoc Eidos Interactive'in Ion Storm Austin Stüdyosuyla bir anlaşma yaptı. Böylelikle firmaların yapacağı oyunlarda Havoc kullanacağı kesinleşti. Böylelikle fizik kurallarına göre oyun boyunca herşey hasar görebilecek, objeler deforme olabilecek, giysiler buruşacak vs. Valve, Ion Storm, Nihilistic, MindsEye, Acclaim, Dark Black, Lost Boys, Microids, Cyan, Headfirst ve Team 17'de bundan sonraki oyunlarında Havoc kullanacak.

BILL GATES DEDİ Kİ

PC pazarında bu kadar yer eden Gates Xbox'a destek vermeye kalkınca ne olur? Gates COMDEX fuarında yaptığı konuşmada "PC'lerin mükemmel olmadığını ama önümüzdeki yüzyıl boyunca bunu düzeltmek için uğraşacağını söyledi". Bizde burada bir spekülasyon yapalım dedik :)

RENEGADE HİKAYESİ

Renegade'in senaryosu en sonunda bir online hikaye olarak oyunun resmi sitesinde sekiz ayrı başlıkta açıklanacak. Böylelikle evrenin geçmişiyle ilgili tüm bilgiler tamamlanacak. Bu gidişle oyunun filmi ve romanı da *çıkarsa şaşırmayın.*

MAGIC THE GATHERING

Tüm dünya çapında fanatikleri bulunan bukart oyunu

knightsofthecross

Cenega

Almanya ile Polonya arasında 1410 tarihinde yapılan Grundwald savaşından sonraki dönemi konu alan oyunun adı Alman şövalyelerinin amblemi olan beyaz zemin üzerine siyah haçtan geliyor. Siz oyunda bağımsız bir lordsunuz ve seçtiğini tarafa göre elinizdeki birlikleri kullanarak her tarak için ayrı tasarlanmış olan toplam 46 (her iki taraf için 23er) görevi bitirmeye çalışıyorsunuz. Her savaştan sonra ister elinizdeki birliklerin donanımını arttırır isterseniz yeni birlikler kiralayabileceksiniz. Oyunda hava şartlarıda değişecek ve bu savaşlarınızı etkileyecek. Örneğin rüzgarın esiş yönü oklarınızn hedefe gidişini etkileyecek. Her birim tarihteki aslına uygun oalrak oyuna yerleştirilmiş. Böylece tarihi savaşları aslına en yakın şekilde oynayabilme şansınız olacak. Tarih boyunca özellikle savaş stratejistlerinin ilgi kaynağı olan bu çarpışmaları ilk defa ele alan bir oyunla karşı karşıyayız. Bakalım savaşları aslına uygun olarak yapmayı ne kadar başarabilecekler?





sabotage:fistoftheempire

TBC

Bir oyunun tanımı içinde hem 3D shooter hem de RPG olunca durup bir daha düşünmemiz gerekebilir. Sabotage: Fist of the Empire'da böyle bir oyun. Biz gelecekte "Miracle City" adlı bir şehirde düşman imparatorluk için görevlere çıkan bir karakteri oynayacağız. Hareketlerimizde tamamen bağımsız olacağımız oyunda görevlerimizi istediğimiz şekilde tamamlama serbestimiz olacak. İstersek güç kullanacağız, karşımızdakini ikna edeceğiz ya da kurnazlıkla aradan sıyrılacağız. Hatta oyundaki serbesti o kadar yüksek ki istersek taraf bile değiştirebileceğiz. Görevlerimizi gerçekleştirirken NPC'ler ile konuşacağız. Böylelikle görev içinde görevler bile alabileceğiz. Bunun dışında herhangi bir yetenek puanı veya skill artışı gibi şeylerin nasıl olacağına dair bir ipucumuz henüz yok. Oyun 2002 senesinin üçüncü çeyreğinde hazır olacak. Deus Ex çıktığından bu yana bu türde aldı başını yürüdü. RPG'ler altın çağını yaşıyor. Ve bundan da hiç bir şikayetimiz yok doğrusu.







SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

da modaya uydu ve online versiyonu için kollar sıvandı. Wizards of the Coast oyunu bir online strateji olarak piyasaya sürecek. Tahmini olarak 2002 ilkbaharında piyasaya çıkacak olan oyunda sanal kartlar satın alabilecek, bunların değiş tokuşunu yapabileceksiniz. Oyuncular Invasion, Planeshift, Apocalypse, Odyssey ve Seventh Edition gibi sonradan çıkan serileri ve çıkması muhtemel diğer serileri de oynayabilecekler.

INDEPENDENCE WAR 2 SDK

Independence War severlere müjde. Oyunun ilk görev yapma paketi çıktı. Sitesinden indirebileceğiniz paket ile kendi görevlerinizi yaratabilir ve buna kendi gemilerinizi de ekleyebilirsiniz. Paket Edge of Chaos'un internet sitesinde.

HALF LIFE MOD

Half Life'ın buralara geleceğini kim öngörebilirdi ki? Sierra oyunun MOD'ları için her yıl geleneksel olarak yapılan fuarın üçüncüsünü geçen ay gerçekleştirdi.

EVERQUEST: SHADOWS OF LUCLIN

Ubisoft tüm dünyada oyuncu sayısı 410.000'i bulan MMRPG'leri Aralık ayında için yeni bir ek paket daha çikardı. Bu kaçıncı paket oldu saymayı bıraktık artık ama bu kadar büyük para kaynağı bulsak herhalde bizde kaçırmazdık. Bizde Fransızlar parayı nereden buluyor diyorduk.

VULTURES

Gladiator filmini hala seyretmemiş olanınız var mı? Sanmıyorum ama genede görmemişler için belirtelim. O filmdeki General Maksimus (Russel Crowe) Roma ordusundaki en başarılı komutanlardan biriyken çeşitli entrikalar sonucunda esir pazarına düşer ve bir gladyatör okulu tarafından satın alınır. Sonrada Romanın en iyi gladyatörü olup arenada imparatoru öldürür vs vs. Bu filmden sonra İskandinavlar iyi bir gaz almış olacaklar ki "Ufacık adamlardan Gladyatör olmaz bizim gibi iri yarı milletlerden daha

medieval:totalwar

Creative Assembly

Shogun: Total War'un yapımcıları uzun zamandır üzüm veren bağı artık budayıp yeni bir ürün ekmeye karar verdiler. Yeni oyunda 11 ve 15. yüzyıllar arasındaki tüm savaşları oynayıp tüm birimleri kullanabileceğiz. Böylelikle yalnızca Haçlı Seferleri gibi ortaçağın başka bir yüzü olan bir olaya saplanıp kalmak yerine İngiltere ile Fransa arasındaki yüzyıl savaşları, Avrupa'ya yapılan Moğol saldırıları ve Ruslar ile Teutonic şövalyeler arasındaki çatışmalar gibi senaryoları da oynayabileceğiz. Yani toplam olarak 12 ulusun birimleri emrimiz altında oalcak. Bu kadar geniş bir yelpazenin ele alınması sonucunda William Wallace (Braveheart), Jeanne D'arc, The Black Prince, Kubilay Han, Robin Hood ve Marco Polo gibi karakterleri de oyunlarımızda görebileceğiz. Bu karakterler o ülkenin kahramanı olacak ve senaryodan senaryoya taşınarak oyuna bir RPG öğesi de katılacak. Oyunu büyük haritada siyaset yaparken sıra temelli oynayacağız. Amerikadaki uçak saldırısından sonra oyunu yalnızca Haçlı Seferleri fikri üzerine kurmaktan vazgeçilerek içeriği bu şekilde genişletilmiş. Ayrıca Haçlı Seferi senaryolarında yalnızca, Türk Sultanları ya da Araplar gibi, savunan tarafı oynayabileceğiz. Merakla bekliyoruz.



ultimaonline:lordblackthorn'srevenge

Origin

Ultima Online için yepyeni bir paket daha geliyor. Bu kez oyun için yeni karakterler yaratılacak. Paket Ilshenar'a 30 yeni eşya getirecek. Oyuncuları yeraltına yönlendirecek ve burada da karşılarına yeni yaratıklar çıkaracak. Bu kez yaratıkların arkasındaki güç bizzat Lord Blackthor'un kendisi olacak. Bilmeyenler için söyleyelim Lord Blackthorn, Ultima dünyası olan Britannia'da ki kötü Lord'dur ve yarı insandır. Oyuna yeni başlayan oyuncular için daha düzgün bir yardım sistemi eklenecek. Kasabalar yaratık saldırılarına maruz kalacak ve eğer yeterli sayıda oyuncu bir araya gelip savunma yapmazsa kasabalar yaratıkların eline geçecek. Bu projenin yanında oyun için altı adet UO figürü tasarlanıyor. *Ayrıca oyun için sınırlı sayıda* iki adet çizgi roman yapılacak. İlk çizgi roman sekiz sayfalık olacak ve paketin şubat ayındaki piyasaya sürülüşüyle beraber satışa çıkacak. İkinci çizgi roman ise 24 sayfalık olacak ve bu da paketin içinde verilecek. Paket eskiden olanların yanında bir çok yenilikle de geliyor. Eski Third Dawn sahipleri paketi internetten ücretsiz olarak indirecekmi yoksa satın almak zorundamı kalcak bu şu anda belli değil.



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER



iyisi çıkar" mantığıyla kendi gladyatör oyunlarını hazırlıyorlar. Vultures adlı oyunda amaç dev gibi arenalarda rakiplerinizle kapışarak en tepeye yükselip şampiyon olmak. Kullanacağınız silahlar ise kılıç kalkanlardan fütüristik tasarımlara kadar değişiklik gösteriyor. *Dövüşlerin gerçek hareketlere* dayanacağını söyleyen GRIN oyunu yalnızca PC için değil Xbox içinde yaptıklarını söylüyor.

oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. *Gecikmelerden bizi sorumlu tutanların kalbi itinayla kırılacaktır!!*

BU AY

- Elder Scrolls III: Morrowind - BETHESDA
- Return to Castle Wolfenstein-ACTIVISION
- Gothic- JOWOOD
- Imperium Galactica 3: Genesis-CDV
- Operation Flashpoint: Red Hammer-CODEMASTERS
- Star Trek Armada II-ACTIVISION

OCAK 2002

- Cossacks: The Art of War- CDV
- Dark Age of Camelot-WANADOO
- Knights of the Cross-CENEGA
- Medal of Honor Allied Assault – EA
- Serious Sam: The Second Encounter-TAKE 2

ŞUBAT 2002

- Black & White: Creature Isles
- Command & Conquer: Renegade - WESTWOOD STUDIOS
- Heroes of Might & Magic IV - 3DO
- Tropico add-on: Paradise Island-TAKE 2

MART 2002

- Imperium Galactica 3: Genesis- CDV
- Warcraft III: Reign of Chaos- VIVENDI

NİSAN 2002

- Necrocide: The Ded Must Die – NOVALOGIC

MAYIS 2002

- Age of Wonders II: The Wizards Throne- Take 2
- Battlefield 1942-EA
- Hidden and Dangerous II – TALONSOFT
- Hitman 2: Silent Assassin

2002 VE SONRASI

- Age of Mythology-MICROSOFT
- Beach Life- Eidos
- Brokensword: The Sleeping Dragon
- Call of Cthulu - FISHTANK INTERACTIVE
- Colin McRae Rally 3-CODEMASTERS
- Disciples 2 - STRATEGY FIRST
- Duke Nukem Forever - GODGAMES
- Dungeon Siege - MICROSOFT
- Freelancer - MICROSOFT
- Grand Theft Auto 3- TAKE 2
- Jedi Knight 2 - LUCAS ARTS
- Lords of The Realm III- Sierra
- Mafia - TAKE 2
- Neverwinter Nights - INTERPLAY
- Preatorians- EIDOS
- RedMoon - JOYCITY ENTERTAINMENT
- Seadogs 2- EON DIGITAL
- Soldier of Fortune II: Double Helix
- Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II-LUCAS ARTS
- Stars! Supernova - PUBLISHER NOT SIGNED
- Star Trek Bridge Commander - ACTIVISION
- Team Fortress II – SIERRA
- The Thing-VIVENDI
- Tomb Raider 'Next Gen'-EIDOS
- Unreal 2- Infogrames
- Quake IV- Activision
- World of Warcraft-VIVENDI
- Wizardy 8-Sirtech
- Vultures-CDV

COMMAND & CONQUER RENEGADE

Herkesin en sevdiği komando yakında geliyor!

Bilgisayar oyunları dünyasında kahramanların yeri ayrıdır. Hemen her oyunda ön planda olan, tüm ilgiyi çeken bir karakter vardır. Ama tabii bu karakterin ille de iyi olması şart değildir. Oyunlarda bazen iyilik için çalışan, çocuklara örnek gösterebileceğiniz elemanlara rastlarsınız, bazen de tam anlamıyla kötülüğün ve karanlığın şekillenmiş hali gibi görünen anti-kahramanlarla oynarsınız. Bir de bunun arasında bir yerde kalan kahraman modelleri vardır ki bunlar *gerçek hayatta rastlayabileceğiniz* "İyi insan" tiplemelerine daha yakındırlar. Ve herhalde bundan dolayı olsa gerektir ki, bu tür kahramanlar insanların kafasında çok daha derin bir iz bırakır, daha çok sevilirler.

Örnek mi istiyorsunuz? Duke Nukem'e ne dersiniz? Bu eleman dünyayı kötü uzaylıların istilasından kurtarmak için hiç düşünmeden postunu tehlikeye atar. Ama öte yandan ağzı bozuk, keyfine düşkün, serseri yaradılışlı herifin de tekidir. Bugüne dek oğlunu bir Duke Nukem posterinin önüne dikip "Neden onun gibi olamıyorsun? Senden utanıyorum evlat!" diyen bir baba duydunuz mu? Ama öte yandan babalar da, oğullar da içten içe Duke gibi olmayı ister dururlar şüphesiz. Buna benzer kahramanları hemen her oyun türünde bulabilirsiniz, hatta strateji oyunlarında bile! Nitekim Command & Conquer oynamış olan herkesin hatırlayacağı bir birim vardır ki, o da hafif bozuk bir aksanla naralar atarak tek başına NOD üslerini dağıtan Commando'dur. Ne bir adı, ne de görünen herhangi bir hayat hikayesi olmadığı halde Commando o kadar sevilmiştir ki, Westwood daha sonra Red Alert serilerini yaparken buradan yola çıkarak "Tanya" karakterini yaratmıştır.



Havoc, İsmim Havoc...

Ancak Westwood programcıları Commando karakterini sadece RTS türü yapımlarda kullanmak zorunda *olmadıklarını* farketmişlerdi. O dönem özellikle Tomb Raider serilerinin kazandığı başarı yüzünden bu tür 3D oyunlarda bir patlama yaşanıyordu. Neden C&C dünyasının sempatik komandosu da böyle bir oyunda kullanılmasındı ki? Ve böylece Havoc doğdu. Kafasında bandanası, elinde çoğu insanın hayalinde bile taşıyamayacağı ağırlıktaki silahı, belindeki C4 patlayıcıları ve suratındaki pis gülümsemeyle Havoc gerçekten de Duke benzeri bir karakter gibi görünüyor. Ve hatta çenesinin Duke ile yarışabilecek kadar çok çalıştığını duyunursanız, Havoc çoğu FPS karakterinden daha fazla kişilik sahibi gibi duruyor.

Ancak Renegade 1999 yılında duyurulduğunda oldukça ilgi çekmiş olmasına karşın, Westwood'un ilk 3D FPS denemesi olduğundan çoğu oyuncu bu oyunu bir gün gerçekten oynayıp oynayamayacaklarını merak etmekten kendilerini alamadı. Ne de olsa bu tür "ilkler" daha önce de başarısızlıkla sonuçlanmış, hatta X-COM: Alliance gibi bazıları asla piyasaya çıkamamıştır. Nitekim yıllar geçti ve çoğumuz Renegade'den ümidi kesmeye başladık. Ne de olsa Westwood FPS türüne pek hakim bir firma *sayılmazdı ve yakın zamana dek iddia ettikleri* kadar detaylı ve etkileşimli bir oyun dünyası yaratan çıkmamıştı. Fakat çoğu insanın sandığının



Zoru gören NOD askerleri teslim olabiliyor.





Bu tüpte bir NOD Cyborg yatıyor.

aksine Renegade rafa kalkmadı, aksine tamamlanmak üzere ve 2002 yılının Şubat ayında piyasaya çıkması planlanıyor. Oyunu Türkiye pazarına Aral İthalat firması getirecek ve bizeson Beta sürümlerinden birini oynama fırsatı tanıdılar. Tabii oyunun önümüzdeki ay üretilmeye başlayacağını düşünürseniz bu Beta sürümünün oyunun son haline çok yakın olduğunu tahmin edebilirsiniz. Bu saatten sonra programcılar oyun üzerinde büyük bir değişiklik gerçekleştirmeyeceklerdir. Ancak tabii ki bazı modellerde rötuşlar yapılması ya da irili ufaklı program hatalarının düzeltilmesi gibi işlemler son güne kadar devam eder.

«Savaş alanına adım attığınız anda **kendinizi** büyük bir **karmaşanın** içinde bulacaksınız.»

Savaşın Ortasında Kalmak...

Aslında Westwood bu oyunu çıkarmakta bu denli gecikerek kendi başarısını tehlikeye sokmuş oluyor. Çünkü özellikle bu yılbaşı ve sonrasında başta Castle Wolfenstein olmak üzere pek çok yeni nesil FPS piyasaya çıkacak. Tabii bu da Renegade'in oldukça büyük bir rekabetle karşılaşacağı anlamına geliyor. Ancak oyun çoğu FPS'de henüz pek fazla bulunmayan bir özelliğe sahip, o da hemen herkesin bildiği ve sevdiği C&C dünyasında geçiyor olması. Herşeyden önce GDI ve NOD gibi iki ezeli düşman örgüt arasında geçen büyük savaşlarda önceden kumandan rolü oynayan, herşeyi tepeden bakarak gören oyunculara bu defa savaş alanına iniyor olma imkanı sunuyor. Tabii bazıları Operation Flashpoint gibi oyunların bunu çok daha önce yaptığını iddia edebilir, ancak burada dikkat edilmesi gereken bir nokta var. O da Renegade'in Flashpoint ve benzeri oyunlar gibi ciddi bir askeri simulasyon olmaması. Aksine bu oyun tamamen aksiyona daya-





TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ **02. 2002**

Tür • FPS

Yapım • Westwood Studios

Dağıtım • Electronic Arts

Bize Göre • Renegade farklı bir oyun türünün dünyasını kullanarak hızlı bir aksiyon yaratmayı hedefleyen ilginç bir proje. Şu ana dek gördüklerimizden Westwood'un boş durmadığını anlıyoruz, ancak tabii *kararımızı tam sürümü oynadıktan sonra vereceğiz.*

nıyor ve insanları teknik terimler ya da gerçek dünyada geçerli olan fizik kuralları gibi unsurlarla sıkmıyor. Bu da oyuna kendine has bir yön kazandırıyor.

Renegade önceki C&C oyunlarında görmeye alıştığınız pek çok ünite ve binayı çok daha yakından görmenize ve hatta içlerine girerek onları kullanmanıza ya da havaya uçurmanıza imkan tanıyacak bir oyun. Her ne kadar önceden *Tomb Raider* tarzı bir kamera açısı kullanması planlanmışsa da, sonradan bu karar değiştirilerek oyun gerçek bir FPS haline getirilmiş. Ancak yine de adamınızı dışarıdan görerek yönetebilme imkanı tamamen kaldırılmamış, bu da özellikle araç kullanırken etrafta olup bitenleri daha iyi takip edebileceğiniz anlamına geliyor.

İki Ayaklı Tank...

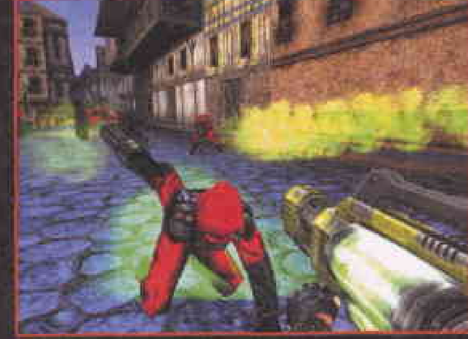
Etrafınızda olup bitenlerin farkında olmak Renegade oynarken çok daha büyük önem kazanacak. Çünkü Renegade çoğu FPS gibi bir kişinin yaptıkları üzerine kurulmamış bir oyun. Aksine savaş alanına adım attığınız anda kendinizi büyük bir karmaşanın içinde bulacaksınız. NOD ve GDI güçleri tıpkı RTS oynarken gördüğünüz sahnelere benzer bir biçimde tüm haritada birbirlerine dalıyorlar ve aksiyon her yerde kesintisiz devam ediyor. Havoc burada kendisine verilen görevleri yerine getirmeye çalışan, büyük bir ordunun küçük ama yetenekli bir askeri olarak ortaya çıkıyor. Düşmanlarınız sadece sizinle ilgilenmiyorlar, aksine kendi işlerine güçlerine bakıyorlar. Tabii atış menziline girerseniz durum değişiyor. Ancak bunun oyun için bir anlamı da verilen görevleri yerine getirmek için çoğu zaman elinizi çabuk tutmanız gerektiği.

Westwood oyuna C&C dünyasında gördüğünüz pek çok birimi ve binayı katmış, ancak bununla yetinmemiş. Bu oyunda C&C dünyasına yapılan en büyük eklemelerden biri Black Hand adındaki yeni bir fraksiyon. Aslında bu yeni fraksiyon NOD içindeki elit birimlerden seçilerek hazırlanmış yarı bağımsız bir örgüt. Ancak esas ilginç tarafları NOD gibi halkla ilişkilere önem vererek insanları kendi yanlarına çekmek için hiçbir çaba









göstermemeleri. Aksine rastladıkları herkesi öldürmekterın hiç çekinmiyorlar ve ele geçmek yerine intiharı tercih ediyorlar. Yani Black Hand ile karşılaşacağınız görevlerin hem siviller, hem de GDI güçleri açısından en kanlı çatışmalar olacağı kesin gibi görünüyor. Fakat tabii ki adamımız Nick "Havoc" Parker tüm bu zorlukları aşabilecek denli iyi silahlanacak, oyunda yirmiden fazla alışılmış ve benzerine pek rastlanmayıp sırf C&C dünyasına has silah olacak.

Buradan Bakınca...

Renegade neden bu kadar gecikti? Bu sorunun bir cevabı da aslında teknik imkansızlıklardan kaynaklanıyor olsa gerek. Çünkü oyun yapı iti-









bariyla hem son derece geniş alanlarda, hem de binaların içinde geçtiğinden, yakın zamana dek bu kadar detaylı, bu kadar geniş haritaları çökmeden kaldıracak bilgisayarlar neredeyse sadece programcıların ofislerinde bulunuyordu. Renegade her ne kadar oyun grafikleri açısından büyük bir devrim yaratacak gibi görünmüyorsa da, genel olarak oyuncudan tepki almayacak kalitede grafiklere sahip olduğunu söyleyebiliriz. Ancak zaten bu oyunda aksiyon o kadar hızlı ve kesintisiz olacak ki, çoğu oyuncunun oturup grafikleri ince ince gözden geçirecek zamanı kalmayacaktır diye düşünüyoruz.

C&C: Renegade yakında piyasada olacak, doğrusu bu kadar zaman bekledikten sonra böylesine farklı bir oyunun rafa kaldırılmamış olduğunu görmek sevindirici. Tabii oyunun tam sürümü elimize geçtiği anda detaylı bir incelemeye alacağımıza emin olabilirsiniz. Her ne kadar şu an için elimize en yakın zamanda geçecek FPS olmasa da, çıkmasını sabırsızlıkla beklediğimiz oyunlar listesindeki yerini koruyor.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

C&C RENEGADE hakkında...

Renegade'in yapım ekibinin başındaki Dan Cermak, kendisine e-mail aracılığıyla yönelttiğimiz birbirinden tuhaf 10 soruyu olanca sükunetiyle yanıtladı.

Renegade'in en sevdiğiniz yanı nedir? Tek kişilik oyunda, gerçekten büyük bir savaşın tam ortasında olma hissi. Renegade sadece ana karakterin çatışmaları üzerine kurulu değil. GDI ve NOD arasındaki büyük savaşta oyuncunun ne yaptığıyla da ilgili.

Forumları Renegade'i oyunculara anlatmak için kullanmak iyi bir fikir miydi sizce? Ekran görüntüleri tam olarak oyunu anlatamıyor. Bu yüzden, oyunu oynarken yaşadığımız unutulamaz anları, oyuncularla tam olarak paylaşmak istedik. Bu yüzden Renegade Rewinds (yapımcıların Renegade anılarını anlattıkları forumlar – BLX), sabırsızlanan oyunculara oyunu tam olarak anlatmakta kullandığımız bir araç sayılabilir.

Commando Renegade'de şu ünlü "I've got a present for ya!" repliğini söylüyor mu? Tabii ki! O olmadan komandoyu oyunda kullanmanın ne anlamı olurdu ki? İlk C&C'yi oynayan herkes, Commando'yu hemen tanıyacaklar.

İlk C&C'deki görevlerden bazıları Renegade'de olacak mı? Renegade'in hikayesi ilk C&C ile paralel gidiyor. Bu yüzden birçok yerde ilk oyunu hatırlatacak görevlerle karşılaşacaksınız.

Bütün görevler saldırı mı olacak? "Gizli harekat" görevleri de var mı? Oyuncuya kalmış. İsterseniz üsse ön kapıdan dalın, isterseniz işinizi sessizce halledin, veya ikisinin arasında bir taktik geliştirin. Oyun sırasında karar vereceksiniz.

Renegade fikri ilk ne zaman aklınıza geldi? İlk C&C'yi yaparken, 1995 yılında. Yaptığımız oyun o kadar hoşumuza gitti ki, "Bütün bu aksiyonu birebir yaşamak ne kadar güzel olurdu" diye hepimiz düşünmüştük. Fikrimiz için gerekli teknoloji hazır olunca, Renegade de doğmuş oldu.

Ve yapım ekibinin bu fikre ilk tepkisi nasıl oldu? Herkesin çok hoşuna gitti. Tabii, orijinal C&C'yi yapan ekipten günümüze bayağı değişiklik oldu, ama Renegade ekibindeki herkes hala büyük bir heyecanla çalışıyor. Özellikle son aylarda üzerlerindeki yük çok arttı. Ama bir aile gibi çalışıyorlar.

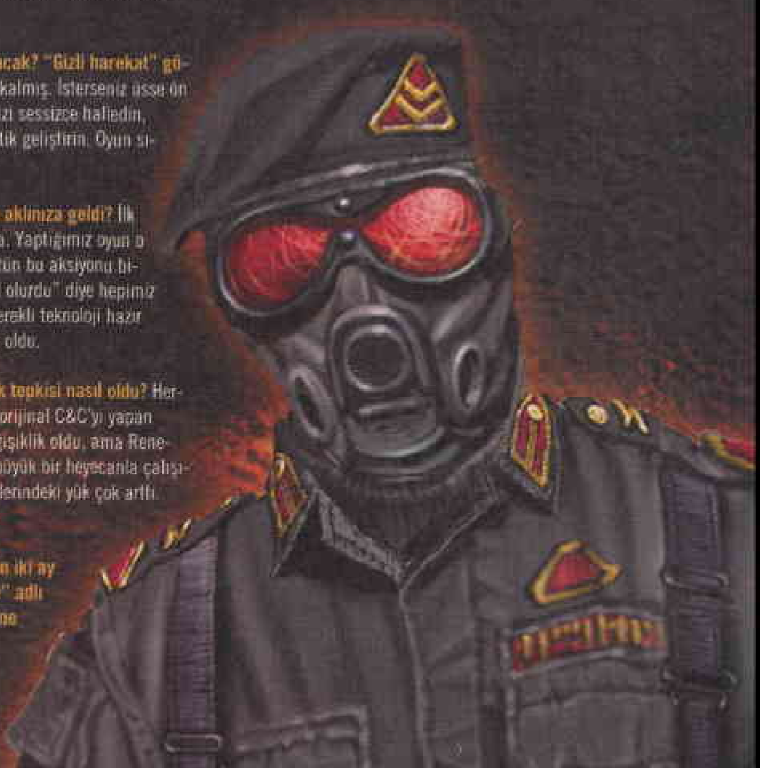
Renegade piyasaya çıkmadan iki ay önce, "Starcraft: The Marine" adlı bir oyun duyurulsa, tepkiniz ne olurdu? Blizzard mükemmel



oyunlar yapan çok iyi bir firma. Ve eğer Starcraft evreninde geçen bir aksiyon oyunu yapmaya karar verseler, bu benim de çok hoşuma giderdi.
(Böylece Dan fitne-fesat sorumuzu üstün politik yeteneğiyle savuşturmayı başardı – BLX)

C&C evreninde geçen başka türlerde oyunlar da yapacak mısınız? Bir C&C RolePlaying oyunu, veya C&C yarış oyunu?!? Şöyle söyleyeyim, bizi seven oyuncuları daha yıllarca merakta bırakacak yeni planlarımız var.

Son olarak, Ion Cannon mı, Obelisk Tower mı? İkisi de.



disciples2 darkprophecy

Yeni büyüler, yeni kılıçlar bulunsun. Yeni efsaneler, yeni savaşlar doğsun. Bir kere daha...

Real Time stratejiler dört bir yandan kuşatmalar yaparken, bir zamanların mütevazi ve ağırbaşlı turn-based strateji oyunları yavaş yavaş ortalardan kaybolmaya başladılar. Birer birer, arkalarında hiç iz bırakmadan kaybolan bu oyunları ne soran oldu, ne de arayan... İçlerinde zor da olsa yaşayabilen Heroes serisi ve Civilization şaheseri gibi tek tük kahramanlar ise tüm güçleriyle zamana karşı koyamaya çalışıyorlardı. Gerçi son ay Civilization'a gelen taze ve bir hayli etkili kan, daha uzun bir süre ismini dudaklarımızda söylememize neden olacak; ama "Fantasy Turn Based" *stratejiler için aynısını söylemek çok zor.* Bu alandaki tartışmasız favorilerden HoMaM 4'ü dört gözle bekleye dururken, bir de baktık sessiz sedasız geçen senenin gizli kahramanlarından Disciples'ın devamı geliyor! Bakalım bize uzaklardan ne getirmiş, bu eski dost...

Gerçekten de çok uzun zamanda bir buralara gelirler bu fantastik turn based stratejiler ve Disciples bu konuda Heroes benzeri ilginç bir oyundu. İkincisi ise çok daha gelişmiş özellikleri ve yenilikleri ile bu kış günlerinde bilgisayarımızı ısıtacak.

Hikayemiz büyük savaştan 10 yıl sonrasında geçiyor. İmparatorluğunuzu diğer ırkların arasında en yukarılara taşımak ve bir kere daha zaferi elde etmek ise size düşüyor. 29 ayrı campaign bölümünde ve 20 ayrı bağımsız görevde düşmanlarınızı alt etmek için her hünerinizi göstereceksiniz. Yalnız oyunun bu noktada tüm benzerlerinden (zaten kaç tane var ki?) farklı *yani buradaki* 20 bağımsız görevin tamamen basit bir şekilde "geliş-keşfet-öldür" şeklinde olmaması. Yani, ana senaryodan bağımsız olarak oynayacağınız bu haritalarda da birbiriyle ilişkili davranışlarda bulunacaksınız. Diğer bir deyişle bazı görevler, belli düşmanlarınızı öldürmeden, ya da belli hareketleri yapmadan ortaya çıkmayacak. Bu da her haritanın kendi içinde küçük bir senaryosu olacak demek.

Daha fazla dizayn, daha fazla teknoloji

Oyunda toplamda 200'den fazla tür birlik olacak ve bunlardan yaklaşık 50 tanesi yepisyeni birlikler. Ayrıca bunların yanında ilk oyundakine göre adamlarınızı daha çok upgrade edebileceksiniz; tabii askerlerinizin başındaki liderler için de oyunun ilk versiyonundan daha çok çeşitiniz olacak. (burada Disciples I'i bilmeyenler için, ordularınızı aynı Heroes'taki gibi bazı "Hero"larla yönetildiğini söylemek gerek). İlk oyuna göre daha çok artifact (oyunda toplamda 300'den fazla olacak) taşıyabilen bu liderler savaş alanına öyle üzerlerin*de yirmi tane aşmış eşyayla giremeyecekler.* Her savaşa başlamadan önce vermeniz gereken bir karar olacak ve üzerinizdeki item'lardan sadece 2 tanesi ile düşmanlarınıza saldırabileceksiniz. (ki bence bu stratejik karar verme açısından çok önemli ve HoMaM'da olmayan bir özellik)

Disciples I'de dört farklı ırk vardı. İnsan ırkı olup savaşçılara ve büyücülere ya da Dağ ırkı olarak dwarf'lara ve devlere veya şeytani güçlere tapan undead ırkı olup necromancer ve wraith'lere ve de son olarak lanetlilerin ırkından olup berserker'lara ve şeytanlara *hükmedebiliyorduk. Bu ırk*lar güç dengesi olarak gerçekten de çok iyi dengelenmişti (ki bu tür ve benzeri oyunlardaki en büyük sorun budur, eğer yapımcı firma bu ince denge ayrıntısını iyi ayarlayabilirlerse o oyun herşeyden önce çok uzun ömürlü olur ve tadından








Şehir kuşatmaları Heroes serisine göre daha canlı.


İlk oyundaki " Sabit" savaş sistemi, sadece grafiksel olarak geliştirilmiş

yenmez!). Disciples'taki arkadaşlar da aynı şekilde düşünmüş olmalı ki, oyuna yeni bir ırkı ekleme ihtiyacı hissetmemişler (ayrıca belirtmeliyim ki, ırk başına yaklaşık 40 birlik düşüyor). Dolayısıyla ilk göz ağrılarınızı aynı zevkle oynayabilceksiniz (bu konuda gerçekten farklı bir fikri olup, dengelerin iyi olmadığını düşünen varsa şimdi konuşsun, ya da en azından Disciples III'e kadar sussun!).

İlk oyun hakkında akla gelebilecek en büyük eleştrilerden biri oyunun teknik özellikleriydi. Oyunun dizaynı konusunda bir çok kesim memnun kalırken grafikler çoğu kişide hayalkırıklığına yol açmıştı. Bu yüzden de Disciples II'de her şey daha güzel gözükecek ve 800X600 çözünürlük ve 16 bit renk derinliği ile bir nebze olsun ilk oyunun acısını unutturulmaya çalışılacak. Birlikler çok daha detaylı olacaklar ve aynı şekilde savaş ekranı da tüm ekranı kaplayacak ve olup biten her şeyi daha detaylarıyla görebileceksiniz (daha çeşitli animasyonlar, geniş bir otosavaş sistemi, daha büyük bir perspektif). Ayrıca ilk oyunda karakterlerin bir çoğunun çizimini yapan Patrick Lambert aynı şekilde ikinci görevinde de yerini almış. Ama bu sefer ki çizgileri ilk oyunda olmayan bazı özel efektlerin yardımıyla bilgisayara aktarılmış.

Ses konusunda da tabii ki daha fazla gelişme var. İlk oyundaki hüsrandan sonra daha yüksek teknolojinin kullanıldığı oyunun ikinci versiyonunda ayrıca daha çok ve ses konusunda daha yetenekli insanlarla çalışıldı.

Yeni güzellikler, yeni ihtiyaçlar

Oyunun geçen seneki kuzenine göre diğer farklarından bir tanesi de etrafta olan neutral birliklere daha fazla söz hakkı verilmesi. Yani odun gibi kimi geçitlerin ve kaynakların önüne çakılıp sadece defansif amaçla yaşamayacaklar demek istiyorum. Artık daha akıllı bir AI'ya sahip olacaklar ve aynı başka bir player oynuyormuşcasına oyuna katılacaklar. Kısacası öyle güvenli bir yerde durduğunuzu zannederken hareket eden bir grup Greenskins'in size doğru geldiğini hatta saldırdığını göreceksiniz. Tabii bu konuda değişik stratejiler de geliştirebilirsiniz; en basitinden küçük bir birlikle onlara saldırıp, sonra geri kaçarak sizi takip etmesini sağlayabilir, sonrasında da başka neutral yaratıkların olduğu bir alana sokarak birbirlerine dalmalarını sağlayabilirsiniz. (bu arada HOMM fanatikleri, biliyorsunuz di mi, HOMM 4'de de aynı özellik var!!)

Aslına bakarsanız bu gibi ayrıntıların bir çoğu her gelişmesi gereken oyunda olan deneyimler. Ama daha çok oyuncu çekebilmek için daha köklü değişikliklere de ihtiyaç duyulur. İşte bu yüzden yukarıda da bahsettiğim gibi artık her ırkı seçebiliyorsunuz. Her birinin bambaşka bir senaryolar zinciri var ve bu da olayları çok farklı bakış açılarından takip edebilmenize olanak kılıyor. Bunların yanında her senaryoda random olarak bazı olaylar olacak ve böylece aynı ırkla bile baştan oynadığımızda her şeyin aynı olmayacak.

Bu tarz oyunlarda olması gereken diğer ayrıntılarda tamamıyla eksiksiz olacak. Yani LAN, hot seat ve internet üzerinden toplamda 4 kişiye kadar oynayabileceksiniz (bu arada ufak bir ayrıntı daha, bu senaryolarda uğraşıp büyüttüğünüz, geliştirdiğiniz kahramanları direk olarak multiplayer oyunlarda arkadaşlarınıza karşı da kullanmanıza izin verilecek!.). Ayrıca bir oyundaki her şeyi ayarlayabildiğiniz bir campaign editor de oyunu içinde bulunacak.

Sonuç itibariyle Disciples II, ilk oyunu seven ve HoMaM tarzı oyunlarla ilgilenen herkesin bu aralar göz bebeği olacak kadar güzel gözüküyor. Yılbaşından hemen sonrasında beklediğimiz ise güzel haberle arasında, umarım kimseyi hayalkırıklığına uğratmaz,

Umarım kılıcı ve büyüyü unutturmaz.

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

> «İkinci oyun çok daha **gelişmiş özellikleri** ve yenilikleri ile **bu kış günlerinde** hepimizin bilgisayarını ısıtacak»





TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 01. 2002

Tür • Fantasy-STS

Yapım • Strategy First

Dağıtım • Strategy First

Bize Göre • Ender bulunan bir türün güzel temsilcilerinden. İlk oyundaki güzellikler aynen dururken her yönden çok daha gelişmiş bir dizayn da bizi bekliyor olacak. Dolayısıyla bir çok bakış açısından başarılarla dolu bir HoMaM benzeri oyun, birçok aylarca da olsa, bir çok yıllarca da olsa beklenmeye değer!

VALHALLA CHRONICLES

Evinizle vedalaşın çünkü açık denizlere yelken açmak üzereyiz...

Vikingler ve tanrıları üzerine birçok şey yazılıp çizildi, fimler çekildi ve tabii ki oyunlar yapıldı. Norveç milleti gerçekten ilginç bir mitolojiye sahip. Herhalde Yunan mitolojisinden sonra en popüler onlarınki olmalı. Vikingler deyince aklıma hemen çizgi kahraman Thor ve bir komedi olan "Eric the Viking" filmi geliyor (izlemeyenlere şiddetle tavsiye edilir). Tanrılar tanrısı Zeus gibi bilgelik tanrısı Odin de bir şekilde belleğimin bir köşesine yer etmiş durumda. Şu ana kadar Viking teması, daha çok vurdulu kırdılı oyunlarda kullanıldı. Elinde devasa bir balta taşıyan ve kafasına boynuzları olan bir miğfer geçirmiş her karakteri, iyi veya kötü şekilde bir Viking olarak belledik; ama bu sefer durum farklı, Valhalla Chronicles ile Norveç mitolojisinin derinlerine iniyor ve Viking tanrılarının karşısına çıkıyoruz...

Tabii ki bir RPG...

Oyunumuz hem mitolojik olaylardan, hem de tarihi gerçeklerden beslenen bir RPG. Yani hikaye, biraz akla yatkın, biraz da değil; sağlam bir karışım var ortada. Olay, Karanlık Çağlar'da geçiyor ve Vikingler'in inandığı her türlü yaratık ve tanrı oyunda mevcut.

Daha insanların dünyaya yeni geldiği, canavarların henüz doğmadığı ve tanrıların kendi aralarında atıp tuttuğu bir döneme denk geliyor Valhalla Chronicles. Her şey bilgelik tanrısı Odin'in, Futhark yazıtlarını bulmasıyla başlıyor. Bu gizemli yazıtlar öyle bir güce sahiptir ki yanlış ellerde Ragnarok'a, yani tüm dünyaların yok olmasına neden olabilir (biz kıyamet diyelim en iyisi). Yazıtların gücünden, Odin dışında, kötü kan kardeşi Loki de haberdardır ve bu inanılmaz güce sahip olmak için her şeyi yapmaya hazırdır. Odin bir an önce yazıtlardan kurtulmaya karar verir ve sağ kolu Ratatosk'dan yazıtları dünyaya indirip, saklamasını ister. Ama Ratatosk yolda bir suikaste kurban gidince, yazıtlar kaybolur; dördü Midgard dünyasına dağılır ve diğer dördü de tanrıların diyarına. İnsanlar ve tanrılar arasına ölümcük bir karanlık çökerken, Loki yazıtların yerini tesbit eder ve onları her ne pahasına olursa olsun getirmeleri için en iyi (aslında en kötü) dört adamını görevlendirir. Kan kardeşinin planını öğrenen Odin, insan ırkından en iyi dört savaşçısını seçer ve onlardan Loki'nin karanlık hizmetkarlarına engel olmasını ve yazıtları geri getirmesini ister. Geleceklerinden habersiz bir şekilde bu dört korkusuz savaşçı yollara dökülür; kıyamet ilk defa insanlığa emanet edilmiştir...

Sahneye çıkma vakti...

Dört kahraman, dört seçenek; peki hangisini seçmek gerek? En iyisi kahramanlarımıza şöyle bir göz atalım. Thorgeir, geleneksel yöntemlerle eğitilmiş, saygıdeğer bir Viking savaşçısı; tanrılar için ettiği kurbanların karşılığını gören bir karakter. Tuva, dişi bir Viking şefi. Kendisi aynı zamanda bir Valkyrie'nin ve bir ölümlünün babası *ama* bu durumdan haberdar değil. Evet, doğru duydunuz, 'babası' dedim. Viking aleminde bu tarz fantastik olaylar mümkün (bir tür hermafrodit olsa gerek). Gotlanda adasında doğan ve yetişen Grim daha acımasız bir Viking (kimi seçeceğim belli oldu). Sefilliğin ve vahşetin kol gezdiği bir yerde büyümek onun kalbini merhametten yoksun bırakmış. Son olarak, Hymer, İsveçli genç bir Viking; genç, maceraperest ve dövüşmeye her zaman hazır. Her karakterin bir arka plan hikayesi var ve oyuna başlama yeriniz seçtiğiniz









Viking kasabaları oyunda oldukça iyi resmedilmiş.



Köylüler her zamanki gibi kaynak toplamakla iştigal ediyorlar.

karaktere göre değişiyor. Karakterlerden sadece birini kontrol edebiliyorsunuz ama görevlere göre NPC'lerle takım olabiliyorsunuz. Deneyim kazanabileceğiniz birçok farklı alt görev var ve çoğu zaman bu görevlere giden yollar NPC'lerden geçiyor.

Valhalla Chronicles, oldukça geniş bir dünyada geçiyor. Hatta İskandinavya topraklarını bırakıp, İstanbul'a (oyunda Miklagard diye geçiyor) kadar açılıyorsunuz. Rusya (Gardarike) da duraklarınız arasında. Ayrıca tanrı katlarına da çıkıyorsunuz, Asgard, Jotunheim, Muspelheim gibi (isimlere alışmak biraz vakit alacak galiba). Oyun toplam 18 görevden oluşuyor; her görev Valhalla dünyasının ayrı bir köşesinde. Yolculuk ediyor, dövüşüyor ve sorulara cevaplar arıyorsunuz. Her yerinde hamleniz güç, hız, direnç gibi standart özelliklerinizi geliştiriyor, canınıza can katıyor.

Viking ucubeleri...

Oyunda karşılaştığınız yaratıkların ve canavarların hepsi Norveç mitolojisinden alınmış; troll'ler, zombiler, hayaletler, devler ve diğer ucubeler Valhalla alemine dağılmış durumda. Bazıları belli bir yerde sizi bekliyor olacak, bazıları da hop diye karşınıza çıkacak. Aslında Valhalla klasik hatta biraz eski moda bir RPG; ama içeriği öyle zengin ki hayır diyebileceğimizi sanmıyorum. Vikingler ve Norveç mitolojisi gerçekten çok iyi didiklenmiş ve çıkan detaylarla fantastik bir hikaye oluşturulmuş. Oyuncular kariyer peşinde koşarken, *bir yandan da dünyanın kaderini belirlemeye çalışıyor.* Oyunun sırtını mitolojiye dayaması, olayın fantezi boyutuna da yansımış; tasarımcılar, yapım sürecinde oldukça rahat davrandıklarını ve bu yüzden ortaya uçları açık olan bir oyun çıktığını söylüyorlar. Valhalla tipik bir RPG ama bu oyunda ne dwarf'lar, ne de elf'ler var. Alışık olduğumuz 'Yüzüklerin Efendisi' karakterlerini bir kenara bırakıyor ve İskandinavya'ya yelken açıyoruz.

«Alışık olduğumuz 'Yüzüklerin Efendisi' karakterlerini bir kenara bırakıyor ve İskandinavya'ya yelken açıyoruz.»

Gerçekçi bir fantezi...

Bence bir RPG oyuncusu, ancak oyundaki karakteriyle özdeşleşebiliyorsa, o RPG iyidir. Her zaman sürekleyici bir hikaye ve sağlam grafikler bir RPG'den zevk alabilmeniz için yeterli olmayabilir. *Ama etkileyici bir atmosfer yaratılabilmişse,* oyuncu karakterine ısınır ve ona bağlanır. Valhalla evrenini yaratırken de tasarımcılar bu düşünceden yola çıkmışlar: Fantastik bir oyun için gerçekçi bir atmosfer yaratmak. İnanılabilir bir sanal gerçeklik yaratmak her tasarımcının rüyası olsa gerek (Hollywood yıllardır bunun için uğraşıyor). Oyunun tam bir demosunu göremedik ama gördüklerimizin bile oldukça ilginç olduğunu söyleyebilirim. Öncelikle oyun değişik bir görsel havaya sahip ve karakterler olabildiğince canlı gözüküyor. Oyun, siz oynadıkça açılan bir yapıya sahip, sürprizlerle dolu; tam ana görevi tamamladım derken, daha derin ve zorlu olanlarıyla karşı karşıya kalabiliyorsunuz. Grafiklerin bir bölümü ve özellikle arayüz biraz modası geçmiş gözüktü bana. Umarım yaratılan atmosfer ve Viking teması oyunu, fiyakalı rakiplerinin elinden kurtarabilir; *bana şimdiden Valhalla'nın işi biraz zor gibi* geliyor.



Bir Viking oyununda Viking gemisi olmaması düşünülebilir mi?

Güven Çatak | guven@level.com.tr





TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	06. 2002
Tür • RPG	
Yapım • Paradox Entertainment	
Dağıtım • Belli Değil	
Bize Göre • *Eski moda bir RPG gibi görünüyor* ama aynı zamanda Viking temasını çok iyi kullandığı konusunda iddialı. Göreceğiz bakalım...	

duality

Sanalında yaşamak varken gerçek hayata ne gerek var?

Real Time stratejiler dört bir yandan kuşatmalar yaparken, bir zamanların mütevazi ve ağırbaşlı turn-based strateji oyunları yavaş yavaş ortalardan kaybolmaya başladılar. Birer birer, arkalarında hiç iz bırakmadan kaybolan bu oyunları ne soran oldu, ne de arayan... İçlerinde zor da olsa yaşayabilen Heroes serisi ve Civilization şaheseri gibi tek tük kahramanlar ise tüm güçleriyle zamana karşı koyamaya çalışıyorlardı. Gerçi son ay Civilization'a gelen taze ve bir hayli etkili kan, daha uzun bir süre ismini dudaklarımızda söylememize neden olacak; ama "Fantasy Turn Based" stratejiler için aynısını söylemek çok zor. Bu alandaki tartışmasız favorilerden HoMaM 4'ü dört gözle bekleye dururken, bir de baktık sessiz sedasız geçen senenin gizli kahramanlarından Disciples'ın devamı geliyor! Bakalım bize uzaklardan ne getirmiş, bu eski dost...

Gerçekten de çok uzun zamanda bir buralara gelirler bu fantastik turn based stratejiler ve Disciples bu konuda Heroes benzeri ilginç bir oyundu. İkincisi ise çok daha gelişmiş özellikleri ve yenilikleri ile bu kış günlerinde bilgisayarımızı ısıtacak.

Hikayemiz büyük savaştan 10 yıl sonrasında geçiyor. İmparatorluğunuzu diğer ırkların arasında en yukarılara taşımak ve bir kere daha zaferi elde etmek ise size düşüyor. 29 ayrı campaign bölümünde ve 20 ayrı bağımsız görevde düşmanlarınızı alt etmek için her hünerinizi göstereceksiniz. Yalnız oyunun bu noktada tüm benzerlerinden (zaten kaç tane var ki?) farklı yani buradaki 20 bağımsız görevin tamamen basit bir şekilde "geliş-keşfet-öldür" şeklinde olmaması. Yani, ana senaryodan bağımsız olarak oynayacağınız bu haritalarda da birbiriyle ilişkili davranışlarda bulunacaksınız. Diğer bir deyişle bazı görevler, belli düşmanlarınızı öldürmeden, ya da belli hareketleri yapmadan ortaya çıkmayacak. Bu da her haritanın kendi içinde küçük bir senaryosu olacak demek.







Daha fazla dizayn, daha fazla teknoloji

Oyunda toplamda 200'den fazla tür birlik olacak ve bunlardan yaklaşık 50 tanesi yepisyeni birlikler. Ayrıca bunların yanında ilk oyundakine göre adamlarınızı daha çok upgrade edebileceksiniz; tabii askerlerinizin başındaki liderler için de oyunun ilk versiyonundan daha çok çeşitiniz olacak (burada Disciples I'i bilmeyenler için, ordularınızı aynı Heroes'taki gibi bazı "Hero"larla yönetildiğini söylemek gerek). İlk oyuna göre daha çok artifact (oyunda toplamda 300'den fazla olacak) taşıyabilen bu liderler savaş alanına öyle üzerlerinde yirmi tane aşmış eşyayla giremeyecekler. Her savaşa başlamadan önce vermeniz gereken bir karar olacak ve üzerinizdeki item'lardan sadece 2 tanesi ile düşmanlarınıza saldırabileceksiniz. (ki bence bu stratejik karar verme açısından çok önemli ve HoMaM'da olmayan bir özellik)

Disciples I'de dört farklı ırk vardı. İnsan ırkı olup savaşçılara ve büyücülere ya da Dağ ırkı olarak dwarf'lara ve devlere veya şeytani güçlere ta-

pan undead ırkı olup necromancer ve wraith'lere ve de son olarak lanetlilerin ırkından olup berserker'lara ve şeytanlara hükmedebiliyorduk. Bu ırklar güç dengesi olarak gerçekten de çok iyi dengelenmişti (ki bu tür ve benzeri oyunlardaki en büyük sorun budur, eğer yapımcı firma bu ince denge ayrıntısını iyi ayarlayabilirlerse o oyun herşeyden önce çok uzun ömürlü olur ve tadından yenmez!). Disciples'taki arkadaşlar da aynı şekilde düşünmüş olmalı ki, oyuna yeni bir ırkı ekleme ihtiyacı hissetmemişler (ayrıca belirtmeliyim ki, ırk başına yaklaşık 40 birlik düşüyor). Dolayısıyla ilk göz ağrılarınızı aynı zevkle oynayabilceksiniz (bu konuda gerçekten farklı bir fikri olup, dengelerin iyi olmadığını düşünen varsa şimdi konuşsun, ya da en azından Disciples III'e kadar sussun!).

İlk oyun hakkında akla gelebilecek en büyük eleştrilerden biri oyunun teknik özellikleriydi. Oyunun dizaynı konusunda bir çok kesim memnun kalırken grafikler çoğu kişide hayalkırıklığına yol açmıştı. Bu yüzden de Disciples II'de her şey daha güzel gözükecek ve 800X600 çözünürlük ve 16 bit renk derinliği ile bir nebze olsun ilk oyunun acısını unutturulmaya çalışılacak. Birlikler çok daha detaylı olacaklar ve aynı şekilde savaş ekranı da tüm ekranı kaplayacak ve olup biten her şeyi daha detaylarıyla görebileceksiniz (daha çeşitli animasyonlar, geniş bir otosavaş sistemi, daha büyük bir perspektif). Ayrıca ilk oyunda karakterlerin bir çoğunun çizimini yapan Patrick Lambert aynı şekilde ikinci görevinde de yerini almış. Ama bu sefer ki çizgileri ilk oyunda olmayan bazı özel efektlerin yardımıyla bilgisayara aktarılmış. Ses konusunda da tabii ki daha fazla gelişme var. İlk oyundaki hüsrandan sonra daha yüksek teknolojinin kullanıldığı oyunun ikinci versiyonunda ayrıca daha çok ve ses konusunda daha yetenekli insanlarla çalışıldı.







«Yeni bir Deus Ex türevi olarak da görebileceğimiz Duality'i Pyro Studios'tan ayrılmış son derece tecrübeli bir programcı grubu yapıyor.»

Yeni güzellikler, yeni ihtiyaçlar

Oyunun geçen seneki kuzenine göre diğer farklarından bir tanesi de etrafta olan neutral birliklere daha fazla söz hakkı verilmesi. Yani odun gibi kimi geçitlerin ve kaynakların önüne çakılıp sadece defansif amaçla yaşamayacaklar demek istiyorum. Artık daha akıllı bir AI'ya sahip olacaklar ve aynı başka bir player oynuyormuşcasına oyuna katılacaklar. Kısacası öyle güvenli bir yerde durduğunuzu zannederken hareket eden bir grup Greenskins'in size doğru geldiğini hatta saldırdığını göreceksiniz. Tabii bu konuda değişik stratejiler de geliştirebilirsiniz; en basitinden küçük bir birlikle onlara saldırıp, sonra geri kaçarak sizi takip etmesini sağlayabilir, sonrasında da başka neutral yaratıkların olduğu bir alana sokarak birbirlerine dalmalarını sağlayabilirsiniz (bu arada HOMM fanatikleri, biliyorsunuz di mi, HOMM 4'de de aynı özellik var!!)

Aslına bakarsanız bu gibi ayrıntıların bir çoğu her gelişmesi gereken oyunda olan deneyimler. Ama daha çok oyuncu çekebilmek için daha köklü değişikliklere de ihtiyaç duyulur. İşte bu yüzden yukarıda da bahsettiğim gibi artık her ırkı seçebiliyorsunuz. Her birinin bambaşka bir senaryolar zinciri var ve bu da olayları çok farklı bakış açılarından takip edebilmenize olanak kılıyor. Bunların yanında her senaryoda random olarak bazı olaylar olacak ve böylece aynı ırkla bile baştan oynadığımızda her şeyin aynı olmayacak.

Bu tarz oyunlarda olması gereken diğer ayrıntılarda tamamıyla eksiksiz olacak. Yani LAN, hot seat ve internet üzerinden toplamda 4 kişiye kadar oynayabileceksiniz (bu arada ufak bir ayrıntı daha, bu senaryolarda uğraşıp büyüttüğünüz, geliştirdiğiniz kahramanları direk olarak multiplayer oyunlarda arkadaşlarınıza karşı da kullanmanıza izin verilecek!..). Ayrıca bir oyundaki her şeyi *ayarlayabildiğiniz* bir campaign editor de oyunu içinde bulunacak.

Sonuç itibariyle Disciples II, ilk oyunu seven ve HoMaM tarzı oyunlarla ilgilenen herkesin bu aralar göz bebeği olacak kadar güzel gözüküyor. Yılbaşından hemen sonrasında beklediğimiz ise güzel haberle arasında, umarım kimseyi hayalkırıklığına uğratmaz,

Umarım kılıcı ve büyüyü unutturmaz.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	11. 2002
Tür ◆ Action RPG	
Yapım ◆ Trilobite Graphics	
Dağıtım ◆ Phantagram Interactive	
Bize Göre ◆ Eğer güç dengeleri iyi sağlanabilir ve dünyalar arası geçişler düzgün ayarlanırsa çok iyi bir oyun olabilir.	

lotus challange

Lotus dalgasında fırtına sörfü!

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	01. 2002

Tür • *Araba Simulasyonu*

Yapım • Virgin Interactive

Dağıtım • Virgin Interactive

Bize Göre • Eğer Lotus arabalarına karşı özel bir sempatiniz varsa, son bir kaç yılın sizin için en iyi araba oyunun gelmek üzere olduğunu sakın unutmayın.

Sanal Araba tutkusu, bozuk para, renkli mendil, viski şişesi ya da insan güzelliği tutkularına benzemez. Çok özenli ve doyurulma dürtüsünü her an hissettiğiniz bir yeri vardır. Bu yüzdendir ki, geri kalan aç ve doyumsuz tüm içgüdürler gibi sanal dünyalara muhtaçtır. Bir Amiga zamanı Lotus'unun, Need for Speed'lerin ve yüzlercesinin unutulmaz isimler olarak beyinlere kazınmasının tek nedeni de budur.

Virgin Interactive isimli şahıs, Lotus Group isimli şahısla çok yakın ilişkiler içerisindedir. Aralarındaki bu samimiyet öyle artmış, öyle yükselmiş ki, içlerinde beraber bir iş kurma coşkusu doğmuş. Yapabilecekleri en güzel işbirliğini yapmış, ortaya Lotus Group'un arabalar üzerindeki onyıllar süren tecrübesiyle Virgin Interactive'in geniş bilgisayar teknolojisini Voltran misali bir araya getirmiş ve Lotus Challange denilen bacaksız dünyaya gelivermiş.







Kızarmış Lotus

Gerçekten de çok fazla bilgimiz olmasa da oyuna dikkatli bakınca, sevgili okurlar, bir gerçeği çok çarpıcı ve bariz bir şekilde farkettik: Bu oyun gerçekçi! Normalde bir oyunun gerçekçi olmasını istiyorsanız o oyunla en çok ilgili firmayla kontak kurar ve onların desteğini alırsınız. Ama burada durum biraz daha farklı. Virgin'le Clive Chapman (kendileri Lotus grubunu kuran kişinin oğlu olurlar) zaten çok uzun süredir yakın ilişki içerisindeydiler, ve Clive'ın yaptığı yardımlar basit bir destekten çok, oyunu beraber yapmak gibi bir anlama gelmiş. Böylece Lotus grubunun tüm teknisyenleri ve mühendislerinin de katkılarıyla oyunda Lotus ismi altında piyasa çıkmış tüm efsanevi arabaları bulabileceğimiz bir platform ortaya çıkmış (Formula modellerinden spor modellerine kadar her şey!).

Normal tek ve iki kişilik oyun modları haricinde oyunda bulabileceğiniz farklı özelliklerden biri dünyaca ünlü şehirleri (İstanbul'u alacaklarını hiç sanmam) inanılmaz bir detay derinliğiyle oyuna geçirmiş olmaları ve bu şehirlerde dilediğiniz gibi sürebilmeniz. Elbetteki bu şehir modunda da gerçekçilikten en ufak bir ödün vermemişler. Zaten oyunun geneline baktığımızda da, herhangi bir arabanın spin atarken çıkardığı en ufak bir sesin bile özenle kaydedildiğini ve oyunda kullanıldığını görüyoruz. Geçen hafta telefonda konuştuğumuz sırada Clive her fırsatta Virgin'le yaptıkları ortaklığın oyun dünyası için ne kadar önemli olduğunu ve artık oyun piyasası için yeni ufukların açıldığını; artık her şeyin gerçekten de gerçek olacağını, hatta bu sayede gerçeklik sınırlarını bile aşıp bir üst boyutu algılayabileceğimizi ve böylece bu sistemden kurtulacağımızı söyledi. Tam son söylediklerini tekrarlamasını isteyecekken Clive'dan telefon kesildi. Sonradan öğrendim ki, oyunun yapımında kullanılacak olan "3'lü ters salto atan arabanın çıkardığı efekt" sahnesi sırasında araba telefon kulübesinin üzerine düşmüş (neyse ki Clive hayatta, yakında öğrenirim şu işin aslını).

Neyse sevgili Level halkı, sonuçta bu yazıdan öğrenmeniz gereken bizleri çok gerçekçi ve ciddi bir araba oyunun beklediği. Lotus gibi büyük bir firmanın da işin içinde olması tüm Lotus hayranlarını sevinç yumağı yapacaktır. Hemen hazırlanmaya başlasanız iyi olur sanırım, çünkü bakın ilk Lotus ufukta gözüktü bile.

Gökhan & Batu I Gokhab@level.com.tr

core

Biliyorsunuz değil mi? Değişmeyen tek şey değişimdir!

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 01. 2003

Tür • Action- Adventure

Yapım • Unique Development Studios

Dağıtım • Clapping Hands

Bize Göre • Farklı yetenekleri kullanarak ilerlenen action'lar her zaman ilgi çekici olmuş ve genelde isimlerinden bir süre de olsa bahsettirmişlerdir. Bunun canlı kanıtlarından bir tanesini görmek istiyorsanız, 2003'ü bekleyin.

Star Wars'taki ana gemilerin büyüklüğünde kocaman bir uzay gemisinin birden bire Manhattan'ın tam göbeğinde belirdiğini düşünün. Hem de ne yıldız aşırı galaksilerden, ne başka bir boyuttan, ne de kozmosun garip bir oyunu sonucu oluşan bir zaman kırılımından dolayı gelmiş olsun! Onun yerine hiç beklenmedik bir yerden, en güvendiğimiz hiç tahmin edemeyeceğimiz bir yerden gelmiş olsun: Dünya'nın içinden!! Öyle ki içi şu ana kadar görmüş görebileceğiniz en acaip yaratıklarla dolu olsun ve New York'u yeni evleri olarak almaya karar vermiş olsunlar.

Ve tüm bunların üzerine sizin çılgın bilimadamı büyük babanız tüm dünyanın başaramadığını başararak bu yaratıklara karşı yegane silahı icat etmiş olsun: İçine dört kişinin girebildiği bir robot. Dolayısıyla da sizi ve arkadaşlarınızı bu göreve çağırmış olsun.

Ne olur o zaman? Elbetteki de Alman yapımcı CDV ile Unique Development Studios'ın en az 15 ay sonra bitirebileceği yeni kuşak action'lardan "Core" ortaya çıkar.



Robbbotçu geldi hanımmm!

Core, UDS'in büyük bir gururla bahsettiği, en acaip yaratıkların ve en garip silahların yer aldığı hızlı bir vurdulu-kırdılı bilimkurgu oyunu. Marjinel bilimadamı Dr Samuelsen, bu uzaylıların malzemelerini kullanarak bir robot yapar ve pilotlarını aramaya başlar. Pixie, Square, Madboy ve Rex'i bulmasıyla birlikte takım tamamlanır ve Dr'un garip makinesi "Core"la birlikte bu ucube yaratıkların gemisinin içine girmeye çalışılır. Bu robotik giysinin en büyük özelliği içinde olan kişiye göre şeklini ve yeteneklerini değiştirmesi. Böylece ortaya tüm zamanların en iyi tırmanan, yumruk atan, zehirleyen ve ışiten makinesi ortaya çıkar (höh!).

Oyunu oynamaya başladıkça New York'u kurtarmak için gerekli olanın basit arcade yetenekleri ve hız olmadığını anlayacaksınız. Yapmanız ve keşfetmeniz gereken en önemli şey, takımdaki her bir eleman Core'u kullandığında ortaya ne gibi bir makine çıktığı ve düşmanlarınızın zayıf yönleri. Her karakterin kendine özel farkları var. Biri kuvvetli, kimi hızlı, diğeri akıllı, bazısının da duyuları gelişmiş. İşte oyun boyunca bu karakterler arasında istediğiniz zaman yer değiştirebilecek ve her durum için farklı bir oyun mekaniğiyle müdahale edeceksiniz (lost vikings misali gibi yani). 24 Level ve 6 farklı alan üzerinde her biri şu ana kadar gördüklerimizden bir hayli faklı bir görünüme sahip olduğu iddia edilen yaratıklarla boğuşacağız.

Gılıg değiştiren robbotlarım vaaar!!

Tamamı 3D yapılan ses sisteminin benim çok sevdiğim ve diğer bir artısı ise duruma, çevreye



ve karşınızdakine göre müziğin değişmesi. Anlayanlar için bir çok grafik efektinin de, bump mapping, multipass texturing, hardware TNL, pixel&vertex shaders gibi, oyunda yer alacağını söyleyebiliriz.

Oyun hakkında daha fazla bilgi vermeyi çok isterdik sevgili okur, ama 2003'ün başından önce çıkma ihtimali olmayan bir oyun hakkında elde edebildiğimiz tüm bilgi bu. Dolayısıyla hafif MDK ve Lost Vikings tadı vereceğini düşündüğüm bu action-adventure'ı beklemek önümüzdeki tek seçenek gibi gözüküyor.



Gökhan & Batu I
gokhab@level.com.tr

strident

the shadow front

Max Payne, Matrix ve bilimum aksiyon oyunu/filmi birleşiyor.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	02. 2002
Tür • Aksiyon	
Yapım • Phantagram	
Dağıtım • Phantagram	
Bize Göre • *Artık aksiyon türünün de şöyle bir silkinmesi gerekli. Özellikle dövüş sistemi Strident'ı bu silkinişin lideri yapabilir.*	

Sıkı durun! Pek yakında tüm aksiyon alışkanlıklarımızı değiştiriyoruz. Eğer Phantagram firması screenshotlarda gördüğünüz gibi bir oyunun altından kalkabilirse, bu hiç de imkansız değil. Görünüşe bakılırsa, Strident: The Shadow Front, hastası olduğumuz bazı oyunların en sağlam özelliklerini bünyesinde toplamış. Rainbow Six, Spider Man ve Final Fight üçlüsünün aynı oyunda buluştuğunu söylesem, kulağa biraz garip gelecektir; ama Strident hem gizlilik, hem akrobatik yakın dövüş, hem de duvar sürüngenliği içerdiği için "bu nasıl bir kokteyl?" testini yıldızlı pekiyi ile geçiyor.

Siber-Punk nağmeler...



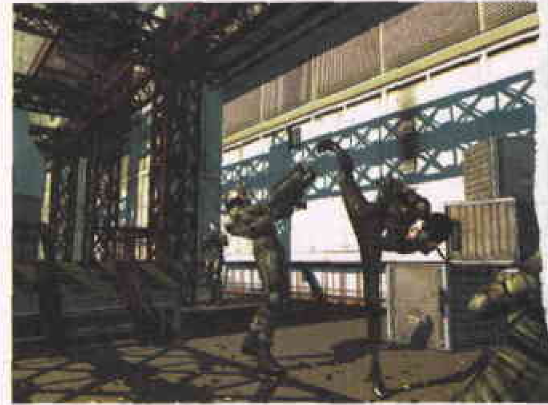
Strident kıyamet sonrası bir dönemde geçiyor. Baş karakterimiz bir hatun, Birleşmiş Milletler barışı koruma grubu FIST'in aktif bir üyesi. Takımınızla Orta Doğu'da çeşitli operasyonlar yürüterek, bölgeyi huzura kavuşturmaya çalışıyorsunuz (en azından güncel bir konu). Tabii her şey İsrail'deki bir cyborg araştırma merkezinde acımasız bir grup paralı asker tarafından saldırıya uğramanızla değişiyor. Bu hain tuzaktan canlı olarak kurtulan tek ve son FIST üyesi olarak maceranıza başlıyorsunuz. Artık sadece iki amaç için yaşıyorsunuz: Arkadaşlarınızın intikamını almak ve tüm dünyayı bu komplodan haberdar etmek... Son olaylardan sonra şüphesiz dünya yeni bir döneme girdi ve her sektör gibi oyun sektörü de bir şekilde bu durumdan nasibini alıyor. Artık aksiyon senaryoları terör ve komplo üzerine olacak. Strident da şimdiden modaya uymuş gibi.

Strident beklentilerinizin kat kat üstüne çıkacak özelliklere sahip. Öncelikle dövüş sistemi oldukça şık ama birazcık da karmaşık. Silahsızken yumruk ve tekme atıyor, duvarlara yapışıyor ve düşmanları kalkan gibi kullanıyorsunuz. Tabii ki süper hızlı ve çeviksiniz. Elinize silah alınca biraz yavaşlıyorsunuz ama ateş gücünüz oluyor. Her iki elinizi kullanmanızı gerektirecek silahlar da var; o zaman hızınız iyice kesiliyor ama vurunca da indiriyorsunuz. Silah kullanma veya kullanmama tercihini iyi yapmanın oyunda önemli bir rolü var. Kararınızı görevin şartlarına göre vermeniz gerekiyor.

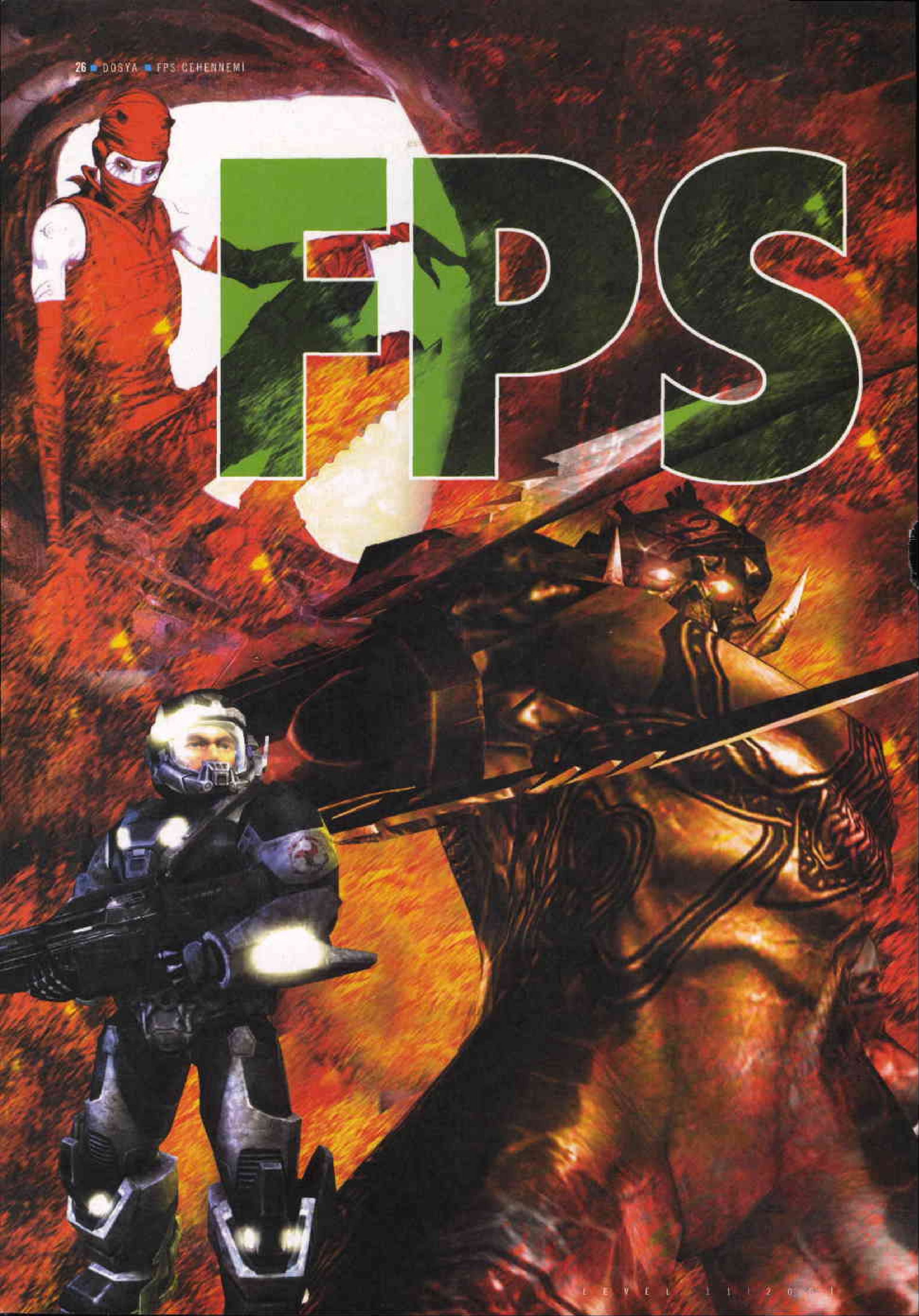
'Girl Power' modası...

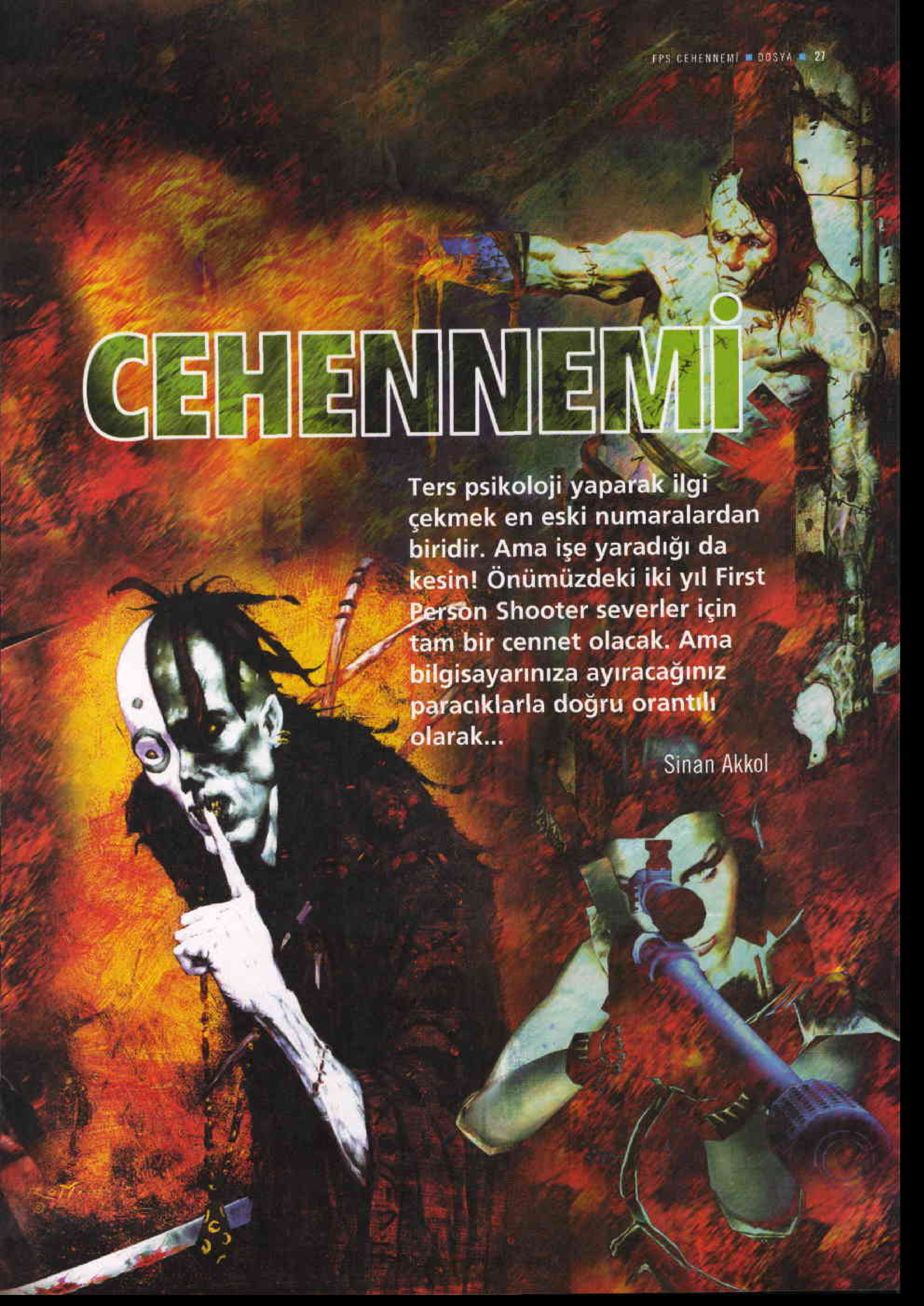
Hatun karakterimiz çeşitli ebatlarda çelik yelekler giyebiliyor ve uçan-kaçan-yüzen araçlar kullanabiliyor. Şimdilik ufukta multi-player seçeneği gözükmüyor ama oyun boyunca da tek tabanca değilsiniz; arada takım çalışması yapmanız gereken çarpışmalar da olacakmış. Olmazsa olmaz görev sonrası karakter geliştirme olayı Strident için de geçerli. Süper grafiklerin bizi beklediğini söylemek de yanlış olmaz. Ayrıca duvarlarda gezinebilme olayı, bana sağlam bir kamera sisteminin yolda olduğunu söylüyor. Belki de son zamanların en baba aksiyon oyunlarından biri olacak Strident ve ilk önce Xbox, sonra da bir aksilik çıkmazsa PC camiası ile buluşacak.

Güven Çatak | güven@level.com.tr






FPS



CEHENNEMİ

Ters psikoloji yaparak ilgi çekmek en eski numaralardan biridir. Ama işe yaradığı da kesin! Önümüzdeki iki yıl First Person Shooter severler için tam bir cennet olacak. Ama bilgisayarınıza ayıracağınız paracıklarla doğru orantılı olarak...

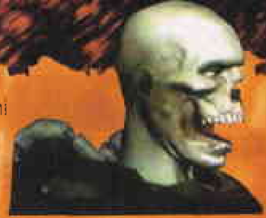
Sinan Akkol

DOOM 3

Yapım
IO Software
Dağıtım
Activision
Çıkış Tarihi
2003 Başı

PC oyunları tarihinin rönesansı, Doom'un 1993'te piyasaya çıkışıyla gerçekleşmişti. Tam 8 yıl, iki Ferrari ve birkaç milyon dolar sonra John Carmack, GeForce 3 teknolojisini de arkasına alarak Doom 3 projesine girişti. İlk olarak MacWorld 2000'de duyurulan Doom 3, grafik teknolojisi bakımından şu ana kadar gördüğümüz (ve yakın gelecekte göreceğimiz) bütün oyunlardan kat kat üstün. Standart olarak GeForce 3 gerektirecek ışıklandırma efektleri kullanılan Doom 3 için Carmack "Quake 3'te 100 fps görmeye alışmış olabilirsiniz. Ama GeForce 3 kullanan bir makinada Doom 3'te 30 fps görürseniz, kendinizi şanslı hissedeceksiniz" diyor. Adi herif!

Görünen o ki Doom 3 için hepimiz bilgisayarlarımızı upgrade edeceğiz. Ama buna deyecek. Şimdiye kadar hiçbir oyunda görmediğimiz kadar "sinematik" bir oyun olacak Doom 3. Şu ana kadar basına gösterilen kısacık videolarda, insanın içini bulandıracak kadar gerçekçi ve korkunç sahneler vardı. Bu videolardan birisinde *bir yaratık (ilk Doom'u oynayanlar hatırlayacaktır)* odanın ortasında duran kadavranın midesinden büyük bir parça koparıp yerken, kadavranın bağırsakları ortalığa gayet gerçekçi ve iç bulandırıcı bir şekilde dağıldığını gösteriyor. Bu arkadaşla karanlık *koridorlarda kovalamaca oynamak zorunda kaldığınızı düşünün!*



Doom 3 hakkında henüz çok az bilgi yayınlandı ve oyunun kendisini 2003'den önce görme şansınız yok gibi. Ama böyle bir oyunun yapım aşamasında olduğunu bilmek bile, içimizi tuhaf bir ürperti sarmasına sebep oluyor!









QUAKE 4



Yapım
Raven Software, Nerve Software
Dağıtım
Activision
Çıkış Tarihi
2003 Ortası

Quake serisi, Counter Strike icad olup mertlik bozulana değin, piyasanın bir numaralı online oyunuydu. Ama takım tabanlı aksiyon oyunları yaygınlaşınca, klasik deathmatch oyunları eski popülerliğini kaybetti. Doom 3 ile yeniden piyasayı yıkmaya hazırlanan id Software Quake 4'ü oyunun yeni bir firma (Nerve Software) duyurduğunda şaşırdık. Ama Quake 4'ün daha çok tek kişilik, senaryo ağırlıklı bir oyun olacağını duyurduğunda eminim Quake serisi fanatikleri tamamen *yıkılmıştır. Gerçi bizim açımızdan, sıkı senaryolu* bir FPS her zaman daha iyidir.

Quake 4, yeni Doom grafik teknolojisini kullanacak. Doom 3 piyasaya çıktıktan altı ay sonra oy*namayı beklediğimiz oyunu her ne kadar Nerve gi*bi yeni bir firma yapıyor olsa da, çok ümitliyiz. id Software tarafından teknolojisi, Raven Software tarafından da tek kişilik oyun kısmı yapılan bir *oyunun kötü olma ihtimali yok gibi birşey.* Ayrıca, her ne kadar ağırlıklı olarak tek kişilik bir oyun olsa da, multiplayer yönü de tamamen es geçilmeyeceği söylenenler arasında. Ama nefesimizi tutmak için daha çok erken.

DEUS EX 2





Yapım
ION Storm
Dağıtım
Eidos
Çıkış Tarihi
Belli Değil

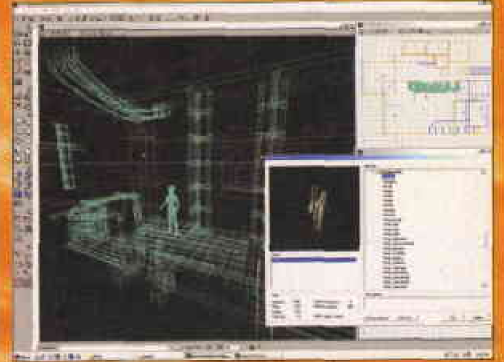
Deus Ex, birçokları tarafından geçtiğimiz yılın en iyi oyunlarından birisi baş tasarımcısı Warren Spector şirkette daha yüksek bir pozisyona geçerek tüm projelerden sorumlu bir hale gelmiş. Bu durumda Deus Ex 2'yi yapan grup kendi içinde de değişmiş durumda. Yeni oyun için geliştirilmiş Unreal Warfare teknolojisi kullanılıyor. Grubun içindeki programcıların çoğu daha önceki oyundan gelmiş olmalarına karşın bu teknolojiye de tamamen hakim durumda. İlk oyunun ana alt yapısı aynen korunuyor, ama teknolojik olarak Deus Ex 2'de, ilk oyundaki tek bir program satırı veya kaplama parçası bile olmayacak. Herşey baştan yapılıyor. Kaplamalar, modeller, objeler tamamen baştan yapılıyor. Deus Ex 2'deki sahnelerde, özel bir grafik tekniği sayesinde ilk oyundakine göre 200 kat fazla poligon sayısı olacak.

Hikaye ise ilk oyunun kaldığı yerden devam edecek, ama ilk oyun üç farklı sonla bitiyordu. Hangi sonun, Deus Ex 2'nin başlangıcı olarak kabul edileceği henüz açıklığa kavuşturulmamış.

Deus Ex 2'yi istediğimiz şekilde oynayabileceğiz. İlk oyunu bitirmek için toplam sadece 3 kişiyi MUTLAKA öldürmeniz gerekiyordu. Bu, oyunun yapımcısı Warren Spector'a göre bir dizayn hatasıydı. Bu yüzden, eğer isterseniz, Deus Ex 2'yi silahınıza bir kez bile dokunmadan, diğer yeteneklerinizi kullanarak bitirmeniz mümkün olacak.

Tasarımcılar yeni modaya uyarak bu kez bir bayan karakteri yönetebilmemize de izin vereceklermiş. Malum içinde kadın olan her oyunun bu sıralar film olmaya başladı. Oyun şu sıralar Thief III ile koordineli olarak yürüyor ve ilk önce PC'lere çıkacak. Yalnız oynamak için 2002'yi bekleyeceğiz. Bu kadar geç gelmesini programcılar şöyle açıklıyorlar: İyi projeleri hayata geçirmek çok zaman alır.

Unreal 2 ile aynı zamanlarda piyasaya sürüleceği için Deus Ex 2 daha çok tek kişilik oyuna yönelecek. Fakat bir multiplayer seçeneğini de es geçmeyecekler.





Deus Ex 2 şu anda Warren Spector'un güvenilir ellerinde. Kendisi System Shock, Thief gibi serilerin arkasındaki isim olduğundan, Deus Ex 2'nin de onlardan aşağı kalmayacağını söyleyebiliyoruz şimdiden. Deus Ex 2 ile aynı zamanda, Thief 3'ün de proje liderliğini yapan Warren Spector, şu sıralar bir üçüncü (ve çok gizli) proje üzerinde çalışmaya başlamış. Çok gizli olabilir, ama bizim de etrafta haberi minik kuşlarımız var; ve bu projenin System Shock 3 olabileceğini söylüyor bu kuşlar. Ne diyelim, kendisine kolay gelsin.

ZERO-G MARINES

Yapım
Strategy First
Dağıtım
Strategy First
Çıkış Tarihi
Belli Değil

Zero-G Marines'in en önemli özelliği, FPS türünü gerçek anlamda üçüncü boyuta taşıyacak olması. Yer çekimi olmayan ortamlarda geçen oyunda istediğiniz gibi yukarı aşağı hareket edebilecek olmanız, oldukça ilginç bir oyun tecrübesi yaşamanızı sağlayacak. Daha önce Descent'de kullanılan "tamamen 360 derecelik oynanış" ilk defa bir FPS'de deneniyor.

Güneş sistemindeki uzay istasyonlarında masum insanları kana susamış katillere dönüştüren bir virüs yayan Council of 9 adlı gruba ve bu virüsün kurbanı olanlara karşı savaşan bir subayı yönetiyoruz oyunda. Strategy First gibi, adı üstünde, strateji oyunlarına öncelik vermiş bir firmanın bu tür bir aksiyon oyununda ne kadar başarılı olacağı tartışmaya açık tabii. Düşmanlarınızın artık sadece köşelerin arkasında değil, tepenizde olabileceği veya bir merdiven boşluğundan aniden yukarıya fırlayabileceklerini bilmek sizi sürekli tetikte olmaya itecek. Yine de, çok çok büyük bir değişiklik gibi gelmiyor kulağa. Önce oyunu görüp, ondan sonra karar vermek lazım diyorum.





THIEF 3

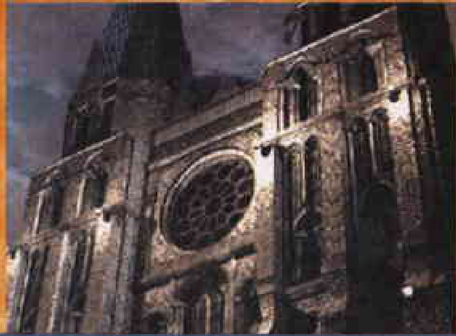
Yapım
ION Storm
Dağıtım
Eidos
Çıkış Tarihi
2002

Thief 1 ve Thief 2'yi bitirdikten sonra Looking Glass Studios'un kapanıp gitmesi, serinin fanatiklerini üzmüştü. Firma dağıldıktan sonra Thief'in yapım hakları boşta kalınca, altın yumurtlayan tavuğu kaçırmak istemeyen Eidos, serinin yeni oyunu için Warren Spector ile anlaştı. Deus Ex 2'nin yapımıyla bir süredir uğraşan Spector, Looking Glass'ın kurucularından birisi olmasının da verdiği gazla, Thief 3'ü seve seve üstlendi.

İlk iki Thief'de kullanılan Dark Engine'in yeni bir oyun için çok eski olduğuna karar veren Spector, Thief 3 için Unreal grafik motorunu kullanıyor. Unreal grafik motorunun yeni oyun için planladıkları birçok yeni özellikte, Dark Engine'e göre hayli üstün olduğunu söylüyor Spector. Yeni oyunda grafik gelişmesinin yanısıra, Havok isimli yeni bir fizik motoru da kullanılacak. Karakterlerin üzerindeki giysilerin hareketinden, hasar görebilen mekanlara kadar birçok ilgi çekici efekti kaldırabilen Havok, şu anda kırktan fazla oyunun yapımında kullanılıyor.

Thief 3 hakkında çok fazla bilgi verilmiyor. Şu an için kesin olan, ilk iki oyunda hikayede bırakılan boşlukların, üçüncü oyunda kapatılarak hırsız Garrett'ın macerasının bu oyunda sonuçlandırılacak olduğu. Yeni oyun için yeni grafik ve fizik motorlarının kullanılacak olması da önemli bir gelişme. Ve, şu ana kadar Warren Spector'ın elini attığı hiçbir oyunun başarısız olmadığını da hesaba katarsak (System Shock, TerraNova, Deus Ex...) Thief 3'ün, başarılı bir seriyi bitirmek için seçilebilecek en başarılı isimlerden birisinin ellerinde olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz.







NECROCIDE: THE DEAD MUST DIE

Yapım
Novalogic
Dağıtım
Novalogic
Çıkış Tarihi
Mart 2002

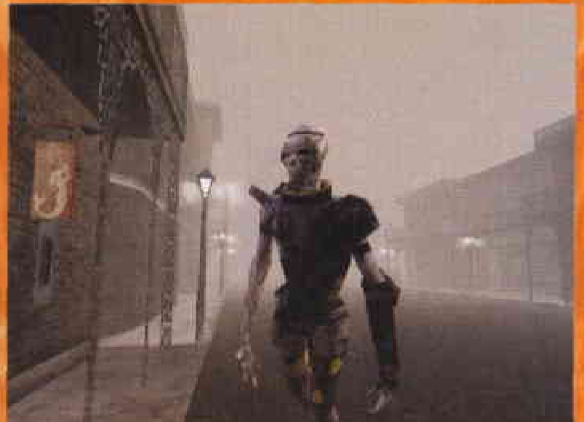
Delta Force ve Novalogic gibi askeri oyunlar üzerine başarısı ile tanıdığımız Novalogic, yaklaşık bir senedir kendilerine uzak bir tür olan gotik-korku temalı bir FPS üzerinde çalışıyor. Necrocide: The Dead Must Die, içinde her türlü korkunç yaratığı barındırıyor. Vampirler, kurtadamlar, zombiler, şeytanlar ve bütün bunları yöneten Necromancer'lara karşı savaşan dişi bir vampiri yöneteceğiz oyunda.

Dişi karakterimiz her türlü normal silahın yanısıra, vampir olmasının sağladığı özel güçleri de kullanıyor. Beş ana (ve oldukça büyük) bölümden oluşan oyunda, yaratıkların tasarımları ünlü fantazi çizeri Brom tarafından yapılıyor. Ayrıca neo-gotik mekanların tasarımı ile ana karakter de daha önce Resurrection gibi filmlerde de çalışmış olan iki ünlü artist tarafından (karakter tasarımcısı Os[illegible] Chichoni ve mimar Isabel Molina) [illegible]ndan hazırlanıyor. Anl[illegible] Novalogic işin grafiksel yanını ol[illegible]ıkı tutuyor.

[illegible]n hikayesi hak[illegible] çok fazla bilgi verilmiyor. Ama grafik ve sa[illegible] bu kadar ö[illegible]verilirken, senaryonun da en azından Undying [illegible]ci ve et[illegible] olacağını bekleyebiliriz. 2001 sonuna çıkması [illegible]anm üzerinde fazla vakit harcandığı için 2002'ye







NO ONE LIVES FOREVER 2

2000'in en iyi oyunu ödülünü Sims ve Deus Ex'in ardından kılpayı kaçırmıştı No One Lives Forever. Klasik Bond filmlerine dişi ana-karakter katılırsa ne olabileceğini başarıyla gösterdi ve yüzbinlerce oyuncunun gönlüne (şu veya bu şekilde ;))taht kurmayı başardı. Ve biricik ajanımız Cate, H.A.R.M. ile kozunu paylaşmak için tekrar monitörlerimize geri dönüyor.

Lithtech'in üç yeni yeni grafik sisteminden birisi olan Jupiter System kullanılarak hazırlanıyor No One Lives Forever 2. İlk oyundakilerden daha kompleks mekanlar, gerçek zamanlı partikül ve hasar efektleri kullanan Jupiter System, aynı zamanda oyunların farklı platformlara daha kolay uyarlanabilmesini de sağlıyor. Zaten NOLF 2, PC'ye çıkışından kısa zaman sonra Playstation 2 ve Xbox'a da hazırlanacak.

Tamamen ilk oyunu hazırlayan ekip tarafından üzerinde çalışılan NOLF 2 daha yapım aşamasının başında. Ama elimize geçen ilk videosundan gördüğümüz, yeni oyunda sessiz ve derinden ilerlemenin daha önemli olacağı yönünde. Cate'e verilen yeni silahların arasında shuriken (sokaktaki adam dilinde: "Ninca Yıldızı") olması da bunu ispatlıyor. Önümüzdeki aylarda, oyun hakkında daha geniş bilgi elimize geçtiğinde, No One Lives Forever 2 hakkında geniş ve detaylı bilgileri İlk Bakış sayfalarımızda okuyabilirsiniz.

Yapım
Fox Interactive
Dağıtım
Sierra
Çıkış Tarihi
Belli Değil





SERIOUS SAM: SECOND ENCOUNTER

İlk oyunun üzerinden altı ay geçmeden, ikinci bir Serious Sam'in yapılıyor olması ilgi çekici. Doğru düzgün bir senaryoya, yapay zekaya, çevreyle etkileşime, kısaca son zamanlarda FPS'leri ilgi odağı yapan hiçbir özelliğe sahip olmayan Serious Sam'in bu kadar sevilmesinin tek bir nedeni vardı: İnanılmaz eğlenceliydi. Sürekli peşinizden koşturan ve boyları bir kurbağadan, ufak bir dağa kadar değişen onlarca yaratıkla köşe kapmaca oynamak elbette eğlenceliydi. Ve Serious Sam 2 de aynı şekilde olacak: Derinlik yok, ama bol bol düşman, hepsine yetecek miktarda silah ve müthiş bir eğlence var.

İlk oyunun sonunda uzaylı ırkın ana gemisinin altını üstüne getirdikten sonra Sam, kendisini ikinci oyunun başında Aztec harabeleriyle dolu bir ormanda bulur. Ve tabii yine yüzlerce düşman aynı anda tepesine çullanır ve kovalamaca başlar. Aztek, eski İran ve ortaçağ Avrupası temalı üç ana bölüme dağılmış toplam 12 bölümden oluşan Serious Sam 2'de eski düşmanların yanısıra elektrikli testere kullanan Cucurbito the Pumpkin; güdümlü alev topları atan 7 metre boyundaki Aludran Reptiloid ve kocaman bir gatling-lazer taşıyan Zorg Mercanery gibi abidik gubidik düşmanlarımız olacak.

Grafik olarak çok büyük yenilikler yok. Ama yerşekilleri ve doğal bitki örtüsü eklenmiş oyuna. Ayrıca artık düşmanlarınızı yakabildiğiniz için, çok iyi alev efektleri de eklenmiş. Yeni silahlarınız arasında bir elektrikli testere, 16mm'lik Raptor dürbünlü tüfek ve bir alev makinası var.

Çok yakında piyasaya çıkacak olan Serious Sam 2, hızlı ve düşünmeden stres atmak isteyenler için ideal gözüküyor.

Yapım
Croteam
Dağıtım
Take 2 Interactive
Çıkış Tarihi
Ocak 2002







CHASER

Yapım
Cauldron
Dağıtım
Fishtank
Çıkış Tarihi
2002 Sonu

Hangisine sorarsanız sorun, bütün oyuncular Half Life'ın PC oyun tarihinde bir çığır açtığını kabul edecektir. 1999'da piyasaya çıkışından bu güne kadar hala oynanan ve hala popüler olan Half Life, PC aksiyon oyunlarında çıtayı aşılması çok zor bir noktaya yükseltti. Ama çok yakında bu değişebilir.

Cauldron adlı yeni bir Slovakya firmasının ilk oyunu olan Chaser, Half Life tarzı aksiyon ve hikaye anlatımına sahip. Oyunun hikayesi 21. yüzyılda geçiyor. Bir klinikte kendine gelen Chaser'ı yönetiyoruz. Hafızasını kaybetmiş olan Chaser, daha oyunun ilk dakikalarında isimsiz düşmanların saldırısına uğrar ve "canını seven kaçsın" taktiğini uygular. Ama o kimdir? Neden hem mafya, hem paralı askerler, hem de şirketler peşindedir?

Bir PC oyunu için kısa sayılabilecek bir oynanış süresine (20 saat) sahip olan Chaser, 30 bölümden oluşacak. Aksiyon ağırlıklı bir oyun olmasına rağmen, Deus Ex tarzı, kafanızı çalıştırarak çözmeniz gereken bulmacalarla da karşılaşacaksınız.

Chaser'ın vurucu noktalarından birisi detaylara gösterilen özen. Yapım ekibinden David Durcak "Karakter animasyonları, sizi



gerçek bir insanın vücudunda olduğunuzu zannettirecek kadar gerçekçi" diyor. Oyunda kullanılan CloakNT grafik teknolojisi, desteklediği grafik efektleri ve kalite açısından Quake 3 ve Unreal Tournament grafik motorlarından aşağı kalmıyor. Ateş açtığınız bir düşmanın kaçmak için kapalı bir pencereyi kırıp aşağı atlaması, düşmanların birbirleriyle el hareketleri ile haberleşmeleri ve koordinasyon içinde saldırmaları gibi sahneler, Chaser'da bolca olacak.

Chaser henüz altı aydır yapım aşamasında ve hakkında çok fazla bilgi verilmiyor. Ama söylediklerini gerçekleştirse, bu oyun Half Life'ın tahtını zorlayabilir.

GORE

Yapım
4D Rulers
Dağıtım
Belli Değil
Çıkış Tarihi
2002 Başı

Gore, adından da anlaşılacağı üzere, kanın gövdeyi götürdüğü bir multiplayer FPS. Oyunda bir tek kişilik senaryo da olacak, ama Gore'un esas zevkini arkadaşlarınıza karşı oynarken hissedeceksiniz. Karakterleri eski ama çok başarılı bir oyun olan Kingpin'deki gibi kocaman ve detaylı olan Gore'da, seçtiğiniz karakter sadece farklı "deri kaplamasından" oluşmuyor. Her karakterin oldukça kendine has özellikleri de var.

Mesela, her türlü silahı kullanabilen bir asker, bir elinde bira şişesiyle dolaşan bir barmen, en büyük kozu "sote" yapmak olan bir ninja veya silah bile kullanmadan kafa göz yarabilen bir dövüşçü olabiliyorsunuz. Her karakterin duruma ve kullandığı silaha göre değişen surat ifadeleri, oyuna ayrı bir tad katıyor. Gore'un ilginç bir özelliği de, taşıdığınız silaha





ve seçtiğiniz adamın cüssesine göre değişen ölçülerde yorulması ve sık sık durup dinlenmenin gerekmesi. Yani ortalıkta "bunny-jumping" yapmak pek mümkün değil.

Klasik Deathmatch tarzına yeni bir anlayışla yaklaşan Gore, hızlı online oyunlardan hoşlananların sevebileceği bir tarz sunacak. Multiplayer demoları uzun zamandır piyasada olan oyun, çok yakında piyasaya sürülecek.

MEDAL OF HONOR

Nisan ayında İlk Bakış yazdığımız Medal of Honor: Allied Assault, tamamlanmak üzere. Ve, o zamandan bu zamana oyunun gelişimini adım adım takip ettik. Ve şunu söyleyebilirim ki, eğer şans eseri Er Ryan'ı Kurtarma filmini sevdiyseniz (ki mutlaka sevmişsinizdir) MoH:AA sizi tahmin edemeyeceğiniz kadar mutlu edebilir.

Filmin o ünlü çıkartma sahnesinden, harabe haldeki Fransız kasabasında keskin nişancılarla kapışmaya kadar birçok sahne oyuna birebir aktarılmış. Quake 3 grafik motoru kullanılan oyunun grafik ve animasyonları inanılmaz görünüyor. Askerlerin üzerindeki mataraların sallanmasından, kafasından vurulan askerlerin miğferlerinin uçmasına kadar düşünebileceğiniz hiçbir detay atlanmamış. Düşmanların (ve sizin) ölüm animasyonlarınız vurulduğunuz yere göre değişiyor. Yanlız, oyun ESBR Rating denilen ve medeni ülkelerde oyunu alması yasal olan yaş sınırını belirleyen sistemden geçeceği için, kesinlikle kan olmayacak ve vurduğunuz Nazi askerlerinin cesetleri yere düşünce ortadan kaybolacak. Bu, kan görmek isteyen birkaç arkadaşı rahatsız edebilir belki ama şunu unutmayın ki "Bir damla kan mıdır ki şu cihanda asl-olan, Nazi vurmak ister yar bu deli gönül" (!)

İkinci Dünya Savaşı'nda standart olarak kullanılan hemen hemen her türlü silahı kullanabileceksiniz. Düşmanlarınızın yapay zekası da sizi bayağı zorlayacak. Nazi komutanları etrafındaki askerleri yöneterek sizi çok zor durumlarda bırakabilecek. Düşmanlarınız el bombasını çok erken atarsanız size geri fırlatabilecek. Açık arazide elinizi kolunuzu sallayarak dolaşırsanız, keskin nişancılar tek mermide işinizi bitirecek. Ve oyunun senaryosu gereğince, kurtulmanızın çok zor olduğu durumlarla karşılaşacaksınız. Ama her oyunda (ve filmde) olduğu gibi, iyi adam olduğunuz için hepsinden kurtulmanın bir yolunu bulacaksınız. Zaten hep iyi olanlar kazanır, değil mi?!?

Uzun lafın kısası, Medal of Honor bir süredir beklediğimiz FPS'ler listesinde baş sıralarda yeralıyor. Orijinal olarak da ülkemizde gelecek olan Allied Assault, bu ay piyasaya çıkan ve Quake 3 grafik motorundan sonuna kadar faydalanana Return to Castle Wolfenstein ile başa baş rekabet edecek. Ama ondan çok daha gerçekçi bir savaş atmosferi yaşatacağı kesin.

Yapım
2015
Dağıtım
EA Games
Çıkış Tarihi
Şubat 2002





CALL OF CTHULHU

Call of Cthulhu'da Netimmerse grafik motoru ve Havok fizik motoru kullanılıyor. Böylece yapımcı Headfirst, hikaye ve karakterlere daha çok vakit ayırabiliyor. Her bir karakter için ortalama 10.000 poligon kullanılıyor oyunda. Ayrıca atmosferi arttırmak için, ekranda hiçbir gösterge olmayacak. Sadece siz ve "Onlar".

Karakteriniz FRP gibi puan alıp gelişecek. Ayrıca Undying'deki gibi bir günlüğü olacak ve olayları günlüğüne kaydedecek.

Oyunda giderek delirme tehlikesi de yaşayacaksınız. Gölgelerden şekiller çıkartır veya aslında olmayanların seslerini duymaya başlarsanız, şaşırmayın. Bazı durumlarda (bir yaratıkla yüzyüze gelmek, yüksek bir uçurumdan aşağı bakmak gibi) karakteriniz panik atak geçirecek.

Çevreyle etkileşmek için "ellerinizi" kullanacaksınız. Mesela bir dolabı itip kapıyı bloke etmek, yaralı arkadaşınızı sürükleyerek kurtarmak gibi FPS'lerde alışık olmadığınız şeyleri CoC'nin fizik motoru Havok sayesinde yapabileceksiniz.

Oyun 1920'de geçtiği için, silah olarak pek fazla çeşidiniz yok. Birkaç tabanca, tüfek ve patlayıcı. Ama ilerledikçe yaratıkların "ilginç" silahlarına da sahip olacaksınız. Bu arada oyun birçok Lovecraft hikayesinin mekanını birden içeriyor. Innsmouth kasabasından, denizin altındaki "Deep One"ın mağaralarına kadar gideceksiniz.

Oyunda sağda solda medikit bulamayacak, yüksekten düşüp bacaklarınızı sakatlayabileceksiniz. Yani birçok durumda erkekliğin onda dokuzunu uygulamanız gerekecek. İyileşmek için kullanabileceğiniz morfin iğnelerini fazla kullanırsanız, bu sefer de delirmeye başlayacaksınız.

Yapım
Headfirst Interactive
Dağıtım
Fishtank Interactive
Çıkış Tarihi
2002 Ortası





KREED

Yapım
Burut
Dağıtım
Belli Değil
Çıkış Tarihi
Belli Değil



Kreed, kesinlikle İngilizce bilmeyen bir Rus firmasının ilk oyunu(!). Gelecekte bir karadelikte sıkışıp kalmış, genetik olarak geliştirilmiş bir askerin çektiği çileleri (!) konu alıyor. Bu kara delik eski bir uygarlık tarafından yapılmış bir hapishanedir. Eski ve yeni yüzlerce gemi ve hayatta kalan farklı canlılar arasında bir hayatta kalma mücadelesi geçiyor. Birçoğu uzun süredir burada kaldığı için fiziksel formunu ve aklını yitirmiş, önüne geleni vurmaktan başka bir şey düşünmeyen yaratıklara dönüşmüş. Tabii bu da gemi güvertelerinde olabildiğince çok sayıda kurşun deliği açmak için iyi bir bahane veriyor bize.

Kreed, ışık ve özel efektler bakımından çok zengin gözüküyor. Karakter animasyonları harika gözüküyor, ve haklı olarak öyle. Çünkü her karakterin vücudu, 120 ayrı kemikten oluşabiliyor. Tek başına veya takım halinde oynanabilen görevleriyle Kreed, eğer adam gibi İngilizce bilen bir yazar bulabilirlerse, birçok dağıtıcı firma tarafından havada kapılmak istenecektir.

UNREAL 2

Yapım
Epic Megagames
Dağıtım
Infogrames
Çıkış Tarihi
Mart 2002

Unreal 2 hakkında daha önceden detaylı bir İlk Bakış yazısı yazmıştık. Bu yüzden tekrar aynı şeylerden bahsetmek istemiyorum. Çünkü şu anda Unreal 2'nin pre-alpha versiyonu elimizde var ve oyunu bizzat oynama şansına sahip olduk.

Tabiı buna tam olarak oynama denemez , çünkü doğru düzgün çalışan tek bölüm 2'ye 2 metrelık bir kutunun içiydi! Esas bölümlerin hepsi açıldıktan 15 saniye sonra kilitleniyor. Yine de açık mekanların verdiği o müthiş hissi alabildik. Yer şekilleri mükemmel olmuş, kesinlikle poligon poligon değil, yuvarlak hatlı bir yeryüzü var. Hatta uzaktaki tepelere bakınca poligon bir yeryüzü değil, Fractal Imaging programlarından fırlamış bir sahneye benziyor. Ayrıca ışık ve partikül efektleri mükemmel gözüküyor. Kutunun içinde silahların birçoğunu deneme şansımız oldu ve şunu rahatlıkla söyleyebiliyorum ki, Unreal 2 teknolojisi Quake 3'e göre ışık ve efekt konusunda çok daha başarılı.

Oyunda bir düşmanla karşılaşmadık, ama doğal hayat hazırlanmış gözüküyordu. Büyük ölü bir kuşun cesedinin başındaki leş yiyicilerden, ufak



ışık topları saçan tuhaf bitkilere kadar herşey açık arazilerin doğal bir yaşamla kaynamasını sağlamış.

Unreal Warfare adlı bu yeni teknoloji X-Box için hazırlanmakta olan Unreal Championship için de kullanılıyor. Unreal 2'nin tek kişilik senaryo ağırlıklı olmasına karşın, Unreal Chapionship multiplayer olacak.

PSYCHOTOXIC

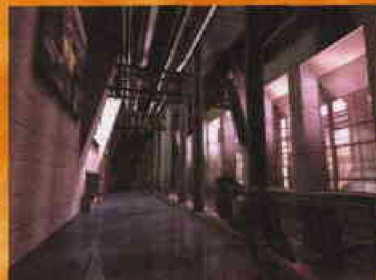


İlgi çekici hikayeye sahip bir FPS. 2020 New York'ta geçen oyunda, Mahşer'in Dört Atlısı'nın üçü, insanlığı mahvetmek üzeredir. Vahşet ve nefretin kol gezdiği bu karanlık gelecekte, Mahşerin Dördüncü Atlısı da atını dünyaya sürmek üzeredir.

İnsanlığı bu durumdan kurtarabilecek tek kişi, bir melek olan Angie Prophet'dir. Binlerce yıl önce insanlığı gözlemek için yaratılan Angie'yi yöneterek, sanal partneriniz Max'in de yardımıyla, insanlığın kendi kendisini yoketmesini engellemeye çalışacağız. Bu arada, Mahşerin Dördüncü Atlısını da tabii.

Oyun hem gerçek zamanda, hem de Angie'nin insanların zihnine girdiği sürreal ortamlarda geçiyor. Gerçek zamanda düşmanlarınızı durdurmaya çalışırken, zihinsel mekanlarda insanların içindeki kötülüğü yoketmeye çalışıyorsunuz. İlginç.

Yapım
NuClear Vision
Dağıtım
CDV
Çıkış Tarihi
2003 Başı

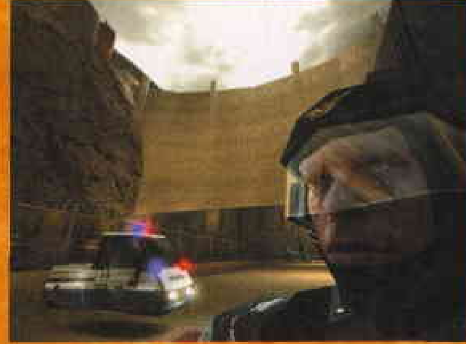




DUKE NUKEM FOREVER

Sırf inat olsun diye koydum Duke Nukem Forever'ı buraya. Geçen E3 fuarında yayınlanan videodan bu yana yine ses seda yok oyundan. Ne bir basın bülteni, ne de yeni bir ekran görüntüsü. Hatta iki sene önce çıkan resimlerden başka resim yok. Adamlar dört sene önce Quake 2 motoru ile yapmaya başladılar oyunu, o eskiyince Unreal motoruna döndüler. Ama Unreal motorunun üzerinden de 4 sene geçti ve artık üçüncü nesil Unreal grafik teknolojisi Warfare kullanılıyor oyunlarda. Herifler hala bir oyunu bitiremediler. Yok yok, kanaat getirdim, bize bu oyunu oynamak nasip olmayacak.





Yapım
NuClear Vision
Dağıtım
CDV
Çıkış Tarihi
2003 Başı

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

Daha önce herhangi bir Die Hard oyunuyla bir şekilde karşılaşmışsanız, bu başlığa burun kıvırmış olmalısınız. "Vasat" kademesinin üstüne bir türlü çıkamayan, ama anlaşılmaz bir şekilde halen inatla yapılan Die Hard oyunlarının makus talihi, belki de Nakatomi Plaza ile kırılabilecek.

Orijinal Die Hard filmindeki Nakatomi Plaza'da geçen oyun, filmde kamera "John McClane'i çekmediği sırada başına neler gelmiş olabilir" sorusunu konu alıyor. Tamamen gökdelende geçen oyun orijinal filmden birçok sahnenin yanısıra, yeni sahneler ve katlardan oluşturulmuş. Elinizdeki bir radyo aracılığıyla dışarıdaki bir polisten yardım alıyor ve ne yapmanız gerektiğini öğreniyorsunuz. Tabii isterseniz bunu yapmak istemeyebilirsiniz de.



Oyunda moral ve dayanıklılık faktörleri de önemli rol oynuyor. Eğer sürekli olarak ıskalar, anlamsızca sağa sola ateş ederseniz, moral kaybediyorsunuz. Moralinizin düştüğünü farkeden düşmanlar daha zorlu oluyor ve sizi takip ediyorlar, tersi durumda ise sizden kaçmaya başlıyorlar. Ayrıca eğer çok fazla koşarsanız, yoruluyorsunuz ve dinlenmeniz gerekiyor.

Bu kadar müthiş FPS gelirken, Die Hard gibi sabıkalı bir oyunun şansı pek yok gibi görünüyor. Yine de, belki bir sürpriz yapabilir. Belki.

Yapım
Piranha Games
Dağıtım
Sierra
Çıkış Tarihi
Mart 2002

BLOODLINE

Resimlerden hemen anlayacağınız gibi bir korku FPS'si Bloodline. Arkadaşı Dr. Brown tarafından bir sanatoryumu incelemesi için çağırılan avukat Jim Card'ı yönetiyoruz oyunda. Sanatoryumun derinliklerinde tuhaf deneylerin yapıldığını farkeden Jim, arkadaşının eski akrabalarının da bu deneylerle ilgili olduğundan şüphe duymaya başlar. Sanatoryumun klastrofobik koridorlarının haricinde oyun Londra'nın sisli limanlarından, bir Nazi toplama kampının altındaki gizli laboratuara kadar çok farklı mekanlarda geçiyor.

Oyun şimdilik yeterli derecede korkutucu gözüküyor. Güzeeeel, bizi korkutabilecek oyunlar pek kolay bulunmuyor, ne de olsa Türk'üz (doğruyuz, çalışkanız, yasamız....)



Yapım
Zima Software
Dağıtım
Belli Değil
Çıkış Tarihi
2002

LEVEL inceleme



Anlayana sivrisinek saz, anlamayana tekme tokat girelim! Veya "Jingle bells, jingle bells, jingle all the way" de bir yere kadar kardeşim!

maddog diyor ki...

Hiçbirinizin dikkatini çekti mi bilemiyorum ama, sağdaki sayfanın içinde kaybolmuş bir yerde dünyada en çok satan oyunların bulunduğu bir liste var. Hemen göreceğiniz gibi, bu listecik bu ay yüzde doksan oranında yeni oyunlarla dolup taşıyor. Neden diye soracağsınız, hemencecik söyleyeyim: *LANET OLASI YILBAŞI SEZONU GELDİ DE ONDAN!* Ecnebi memleketlerde bütün erişkin insancıklar yılın ilk karı düştüğü anda otomatikman "Amanın oğluma, yeğenime, enikime hediye almalıyım!" gibi bir psikoloji içine girdiğinden, bütün firmalar en iyi oyunlarını yılbaşı sezonuna çıkartmak için birbiriyle gırtlak gırtlağa geliyor. Peki bu bizi nasıl etkiliyor?

Rezil oluyoruz, rezil! Dergide Sinan'ın Kara Dolabı" dediğimiz ve anahtarını boynundaki bir ipte taşıdığı bir dolap var. Bütün incelenecek oyunları itinayla bu dolapta saklar herif. Dergideki birçok insanda "kender" ruhu hakim olduğundan, ve bu dolaptan oyunlar birer birer eksilmeye başladığından bu yana iyice paranoyaklaştı.

Neyse efendim, yaz ayları boyunca genellikle boş olan bu dolaba, bu yılbaşı manyaklığı nedeniyle şimdilerde nur yağıyor! Yıl boyunca "Sinan, Allah rızası için adam gibi bir oyun ver yaauuww!" diye ağlarken şimdilerde "Sinan, uzak dur benden, verme o oyunu bana, vermeeee" der olduk. Zaten o da kafayı yedi, herif dergi planını her yeniden yaptığında, yeni bir oyun geldi. O da kendini dağa kuşa böcüğe verdi. Garip.

Şimdi, ecnebi milletlere sesleniyorum: "Alooo! Aklınız başınıza hep "Kıristmıs"da mı geliyor kardeşim? Biz garipler Kurban Bayramı, 23 Nisan ve hatta Kabotaj Bayramı'nda abidik gubidik oyunlar oynamak zorundayız? Aklınızı başınıza alın, enseniz şokella sürerim bak!"

Hehehe, şaka bir yana, bizim keyifler hiç fena değil bu aralar. Oyun oynamaya zaman yetmiyor. Günlerin kanun hükmünde bir kararname ile 36 saate çıkartılmasını talep ediyorum!

TAVSİYE EDİYORUZ

Bu ay ne oynayacağınıza bir türlü karar veremiyorsanız, işte size her türden oyun tavsiyeleri. Böylece biz de maillerde sürekli olarak sorulan "Bu ay ne oynayayım?" sorusundan biraz olsun kurtulmuş oluruz. Belki.

FIRST PERSON SHOOTER

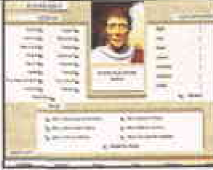


Ghost Recon %88

Bizi Counter Strike'ın başından kaldırabilen bir oyunu, tabii ki tavsiye ediyoruz!

Kim oynuyor: Herkes (Serpil hariç :)

STRATEJİ



Civilization 3 %94

Başka ne bekliyordunuz ki? Stratejilerin babası, Sid Meier geri döndü!

Kim oynuyor: Serpil, Tuğbek, Sinan

ROLE PLAYING



Baldur's Gate 2 %97

Aylar geçti, daha iyisi çıkmadı. Uzun bir süre de çıkmayacağa benziyor.

Kim oynuyor: Sinan, Korcan

nasılpuanveriyoruz?

Oyun deyip geçmeyin. Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden LEVEL, Türkiye'deki oyun dergilerinden daha farklı ve ciddi bir inceleme sistemimiz var.

• İncelediğimiz oyunlara verdiğimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kritere ayrı ayrı verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesi'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hakettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmanın bize sağladığı Altın Kopya denilen özel versiyonlarını inceliyoruz (Kasım 2001 sayısındaki FIFA 2002 incelemesi gibi)

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Yani bir First Person Shooter'ın, strateji oyunları fanatiği olan bir yazar tarafından incelendiğini göremezsiniz. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadıktan sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyunlar en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

• Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hatamız olduğuna inandığınız anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr.

INFO-BOX	TÜR
Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıcı firması ve web adresi	
Minimum Sistem • Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri	
Multiplayer • İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği	

OYUNUN ADI	NOT
Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri	
Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuza ne kadar inandırabildiği	
Ses/Müzik • Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri	
Oynanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuyu gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayabildiği	

Puanlar neyi ifade ediyor?



%90-%100 arası: Eğer bir oyun bizden 90 ve üzerinden puan alıyorsa, bu çok iyi olduğunu gösterir. Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir. Yani, hiç de fena değil.

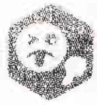


%80-%89 arası: Bu aralıkta puan alan oyunlar, mükemmel olmayı kılpayı kaçıran oyunlardır. Kendi türündeki oyunlar arasında saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değecektir.

%70-%79 arası: Level Hit almayı haketmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: Tamamen vasattan, idare eder denebileceğe kadar değişen oyunlar bu araya düşer. İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.



%1 %29 arası: Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

İNCELENEN OYUNLAR

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC	geçen ay	KONSOL	geçen ay
1- Harry Potter	yeni	1- WWF Smackdown! (PS2)	yeni
2- Championship Manager 01/02	yeni	2- Grand Theft Auto 3(PS2)	yeni
3- Civilization 3	yeni	3- Harry Potter (PSOne)	yeni
4- Alien vs Predator 2	yeni	4- FIFA 2002 (PS2)	yeni
5- FIFA 2002	yeni	5- FIFA 2002 (PSOne)	yeni
6- Red Alert 2: Yuri's Revenge	yeni	6- Burnout (PS2)	yeni
7- Zoo Tycoon	yeni	7- Italian Job(PSOne)	(7)
8- Flight Simulator 2002 Pro	yeni	8- Spiderman 2: Enter Electro (PSOne)	yeni
9- The Sims	(8)	9- Headhunter (DC)	yeni
10- Stronghold	yeni	10- Sonic Adventure 2 (DC)	(9)

Kaynak: ChartTrack ve ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir

SPOR



FIFA 2002 %92
Bu sefer değişiklikler göz ve zaman dolduruyor. Ama vakit kısıtlı, güneş utansın.
Kim oynuyor: Bir kişi (baş harfi Can)

ACTION



Max Payne %92
Daha uzun bir süre tavsiye edeceğiz Max'i. (demiştik).
Kim oynuyor: Kimse

ADVENTURE



Mystery of the Druids %79
Adventure türü öldü diyenlere iyi bir yanıt. Daha iyisi gelene kadar.
Kim oynuyor: Gökhan

YARIŞ



Gran Turismo A-Spec %98
Playstation 2 aldık alalı hiç kapanmadı alet. Tek sebebi işte bu mendebur oyun!
Kim Oynuyor: Herkes (Serpil dahil :)

SİMULASYON



Flight Simulator 2002 %90
Herşeyin savaş olmadığına inanan simulasyoncular için, bir cennet.
Kim Oynuyor: Berker



LEVEL CLASSIC



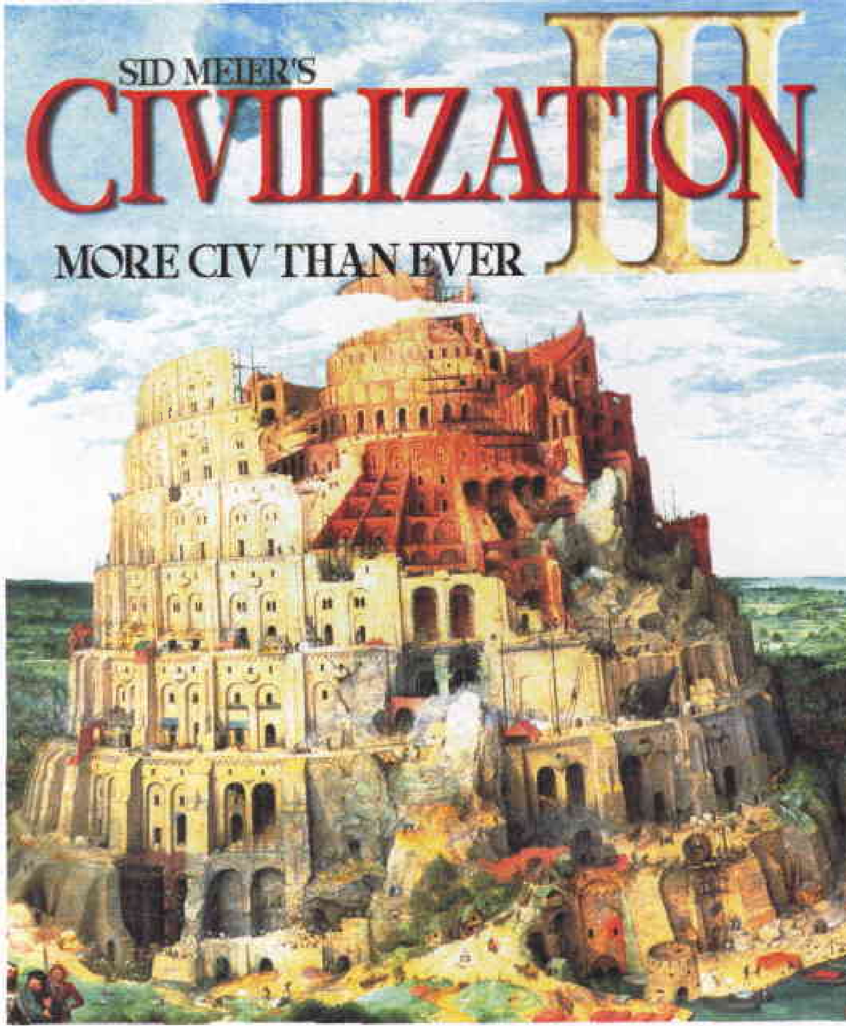
sid meier's civilization III



Dünyayı yeni baştan yaratmak için bundan uygun zaman düşünülemez... Bugünlerde haberleri izlerken acı çekiyorsanız bir de siz deneyin, gerçekten de dünya şimdikinden daha farklı olabilir miydi?

Uyarı: Bu yazı, Firaxis tarafından hazırlanmış bir reklam çalışması değildir, içerikteki tüm övgü, coşku ve abartı unsurlarının sorumluluğunu bizzat üstleniyorum.







Derhal konuya girmekte fayda görüyorum, bugüne dek yapılan sayısız Civilization oyunundan sonra (sayısız diyerek abartıyor olabiliriz, exp. paketleriyle filan hepsini toplasanız Civilization çizgisinde yaklaşık 10 tane oyun söz konusu) ortaya çıkan kesin bir sonuç var. Bu oyun, bir çeşit krallık. Yani Civilization Cumhuriyeti gibi bir tanım kullanmak büyük hata olur, çünkü öyle demokrasilerde olduğu gibi her defasında başka birinin yönetiminde, başka başka kadrolarla kotarılacak bir şey değil şu Civ. Bir Civilization oyunu yapılacaksa buna Sid Meier ailesinin kanını taşımayan birinin talip olması bile yersiz. Civilization krallığının tahtında oturan adam yerini ancak kendi kanından (Firaxis tayfası) birine bırakabilir. Bunun aksini düşünüp kolları sıvayanlar için en azından benim bu uyarıdan başka yapacak bir şeyim yok artık. Call to Power'da duyduğum hayal kırıklığı ile Civilization III'de karşıma çıkan her ayrıntıda *gözlerime hücum eden mutluluk gözyaşlarını* (bkz. Sayfa 38, Uyarı) karşılaştırdığımda bu önyargının giderek bir saplantıya dönüştüğünü itiraf ediyorum.

Civilization III'ün çıkışından kısa süre öncesine kadar, kendi resmi sitesi dahil hiçbir yerde oyuna ait fazlaca bir detay bulamadığımı hatırlıyorum. *Doğrusu bunun tek açıklamasının "kaportası doğrultulmuş bir Civilization II geliyor"* olduğuna inanmak hiç içimden gelmemişti. Zaten açılış videosundan itibaren oyunun beni onaylarcasına yeni ayrıntılar sunmasıyla bu küçük şüphe de "çengeli kopmuş soru işaretleri çöplüğü"ne savrulup gitti.

«Bu oyun, bir çeşit krallık. Yani Civilization Cumhuriyeti gibi bir tanım kullanmak büyük hata olur, çünkü demokrasilerde olduğu gibi her defasında başka birinin yönetiminde, başka başka kadrolarla kotarılacak bir şey değil.»

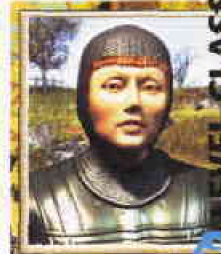
Oyunun çıkmasına daha aylar varken tek tek ortaya dökülen yeni özelliklerin anlatıldığı haberler yerine sır perdesinin kısa süre önce ve neredeyse birdenbire açılması, en çok ve hatta belki de sadece preview yazarlarının ekmeğine yağ sürmüştü (bkz. Level - Ekim 2001). Sırf bu nedenle bile olsa adamlara minnettar kalabilirim bu oyun için ama o kadar bencil değilim, bana güvenebilirsiniz, yani en azından içinde bulunduğunuz şu dört sayfa boyunca... Şimdi gözümde büyüdükçe büyüyen şu yenilikleri, "anlatılmaz yaşanır" klişesini de ön koşul olarak koyup tek tek sıralama zamanı. Buyrun.

Entellektüel bir histeri?

Yıllardır oynadığınız Civilization II'de, hele de oyunun başlarında, zar zor ürettiğiniz Settler'ları "yol mu yapsın, yoksa tarım mı, yok yok en iyisi gitsin şuracığa bir şehir kursun, ama giderken yol da yapsın bari" gibi çelişkilerle ordan oraya sürdüğünüzü unutmuş olamazsınız. Fakat artık unutabilirsiniz. Daha üzerine yerleştiği topraklara dair oryantasyon sürecini tamamlayamadan, ülkesi için saçını süpürge etmesini emrettiğiniz bu zavallı adamcıkların şimdiki tek görevi şehir kurmak. Yol-su işlerine ise worker'lar (amele?) bakıyor. Amele deyip geçmeyin, elleri nasırlı bu adamlar, oyuna başladığınız bir avuç topraktan dünyaya yayılma hızınızın en önemli belirleyicilerinden. Ayrıca bu akıllı ve itaatkar adamlarınıza sadece "çalış" emir verip bıraktığınızda da hiç saçmalamayıp işe koyuluyor-







INFO-BOX STRATEJİ

Bilgi İçin • www.civ3.com
Yapım • Firaxis
Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • PII 300, 32MB RAM, 550 MB hard disk alanı

Multiplay • Yok

lar ve ülkede kazılacak çukur, sulanacak arazi kalmayana kadar devam ediyorlar. Bütün işler bitince ise uslu uslu en yakındaki şehre girip bekliyorlar.

Şehirlerinizde ne kadar çok tarım yaparsanız o kadar çabuk büyüyor, ne kadar çok yol inşa ederseniz o kadar hızlı yeni yerleşimler kurabiliyorsunuz ki Civ III'ün en önemli yeniliklerinden biri bu. Yani en kısa zamanda birbirine pek de yakın olmayan noktalara şehirler kurmalı ve bu şehirlerin nüfus, kültür gibi parametrelerini yüksek değerlerde tutarak etki alanlarını genişletmelisiniz. Bu elbette Civ II'de de önemliydi ama artık çok daha önemli olmasının sebebi ülke sınırları diye bir şeyin olması, inanır mısınız Türkiye ve Yunanistan arasında bitmek bilmeyen polemiklerin baş aktörü olan Ege Denizi'nden bildiğimiz "karasuları" hadisesi bile bir şekilde var oyunda. Eskiden şehirlerin kendi sınırları vardı ve her biri özerk birer merkez gibi sadece kendi askerlerinden, kendi nüfusundan, kendi topraklarından sorumluydu. Şimdi ise şehirlerin sınırları genişledikçe arada kalan başıboş toprak parçalarının hakimiyeti de sizin oluyor ve buralardaki çok önemli stratejik kaynakları kullanma hakkını da kimseye kaptırmamış oluyorsunuz.

Bence oyundaki en önemli yenilik, bildiğimiz dünya düzeniyle çelişen bu saçma sistemin değişmesi olmuş. Böylece artık her kare toprağın çok ciddi stratejik önemi var.

Bir çeşit ölümsüzlük iksiri?

Oyun yine Milattan Önce 4000 yılında başlıyor. Kaybedecek hiçbir şeyiniz olmasın istiyorsanız, gerçek hayattan da alışık olduğunuz üzere, o noktada "quit" demelisiniz çünkü geçen her yıl





sizi vaatkar bir gelecekle müthiş bir bozgun arasında götürüp getirecek. Elbette bu süreçte esas önemli olan şans değil, kafanızdaki zafer stratejisini nasıl uyguladığınız. Seçiminizi doğru yapmalısınız, İngiliz mi olacaksınız, Iraklı mı, Mısırlı mı yoksa Amerikan mı? Eski oyundakinin aksine, ırk seçimi etkisiz eleman değil. Diğer bazı strateji oyunlarından bildiğimiz ırka göre üstün ve zayıf yanlar ve özel birimler artık Civilization için de geçerli. Ama ben bu oyunda, Civ kaderine inanmış biri olarak, ırk seçimi yapma şansımızın olmamasını beklerdim. Yine de bu noktaya takılmayıp rastgele bir ırkla da başlayabiliriz ve stratejimizi doğamızın gerektirdiği yönde çizmeyi deneyebiliriz.

Oyunun hemen başlarında, daha önce gerçek dünyadakinden başka hiçbir strateji oyununda görmediğiniz bir yenilikle sarsılabilirsiniz: Kültür emperyalizmi. Bir şehir ne kadar çok kültür binasına ve nüfusa sahipse bulunduğu coğrafi bölgede belli bir kültürel etki alanına kavuşuyor. Çevredeki şehirler de kültür fakiriyse ve yönetimle arası iyi değilse sizin ülkenize katılmak istediğini söylüyor. Bu durumda onları memnuniyetle aranıza kabul etmekten başka bir şey yapmanıza gerek kalmıyor. Belki top tüfekle yıllarca alamayacağınız bir şehir, hiç kan çıkmadan size katılıveriyor. Bir çeşit bonus...

Bu durumda, dünyadan uzak küçük bir adada oyuna başlamak eskisinden çok daha büyük bir dezavantaj. Çünkü kültür emperyalizmi, özellikle oyunun başlarında, çok kazançlı. Hele de başkentiniz, içindeki saraydan ötürü iyi bir kültür değeri taşıdığından kolayca çevresindeki küçük yerleşimleri baştan çıkarabiliyor ama dediğimiz gibi bir yere kadar...

Sakın ola ki "aman ne güzel, benim zaten genel kültürüm iyidir, hiç askeri yatırım yapmadan bütün dünyayı ele geçiririm" gibi bir yanılgıya düşmeyin. Bu oyunun gerçek dünyayı taklit ettiğini ve bir noktadan sonra insanları bir tapınak ya da piramitle kandırmanın hiç de mümkün olmadığını unutmayın. Ayrıca kültürle manipule ettiğiniz başka ırktan insanlar kendi köklerini unutup doğrudan sizden biri haline gelmiyor. Örneğin ele geçirdiğiniz şehir Almanlara aitse, o şehrin insanları Alman olarak kalmaya devam ediyor ve diğerlerinden çok daha çabuk ayaklanabiliyor.

Resimli tarih atlası?

Civ kaderi diye sözünü ettiğim şey eskisinden çok daha baskın bir öğe. Çünkü stratejik kaynak denen bir takım doğal kaynaklar var ki bunlara oyuna başladığınız ve zamanla yayıldığınız topraklar üzerinde sahip değilseniz dünya hiç de kolay bir yer değil. Örneğin petrol, örne-

SID MEIER'S CIVILIZATION III 94

Grafik • Bugünün Civilization'ı böyle olmalıydı zaten, büyük bir yaratıcılık örneği değil ama eskisiyle kıyaslanamaz bile.

Atmosfer • Oyuna başladıktan sonra biri kulağınızın dibinde borozan öttürmediği sürece gözleriniz ekrana dikili kalıyor. Eh atmosfer dedikleri de böyle bir şey olsa gerek.

Ses • Sesler çok iyi seçilmiş, müzikler de tarihsel olarak değişime geçiriyor. Caz sevenler bir an önce 2000'li yıllara geçmeye baksın.

Oynanabilirlik • Her şey ellerinize bırakılmış durumda, kısa bir alışma sürecinin ardından yapamayacağınız şey yok.





ğin lastik, örneğin demir, bunlar yoksa zafer de yok... Diyelim ki bilimde diğer medeniyetlerin önünde, hızla ilerlediniz. Şehirleriniz güvende, paranız bol, yani Civ II koşullarında tank yapıp dünyada terör estirmek için mükemmel bir zaman. Fakat tank üretebilecek teknolojiye ulaştığınız halde elleriniz bağlı beklemek zorunda kalabilirsiniz çünkü elinizde tek damla petrol kaynağı yok. Kesinlikle sinir bozucu (bkz. tankgibiseni.sav).

Böyle bir durumda seçenekleriniz; ya eski teknolojiyle ve en psikopat ruh halinizle savaşacaksınız (bkz. imangucu.sav), ya buraya kadarmış deyip duraklama devrine girip sıkılacaksınız (bkz. yeterbe.sav), ya da size petrol satacak bir müttefik bulacak ve tankı ürettikten sonra ilk iş olarak bu kaynağın tek sahibi olmak için söz konusu ülkeye bodoslama gireceksiniz (bkz. salakzulu.sav). Bu arada oyundaki save dosyaları inanılmaz yer tutuyor, anlam veremedim.

Sadece bir ütopya?

Civilization III'ün getirdiği genel mantık, oyunun eski Civilization'lardan sadece biçim değil içerik olarak da ayrılmasını sağlıyor ve nasıl oluyorsa, kendini bilmez birkaç fundamentalist dışında (ki artık Civilization'da bile böyle bir yönetim biçimi yok) herkesi ekran karşısında kilitleyecek kadar da iyi sunuyor bu yenilikleri. Artık modası geçmiş stratejilerle dünyayı yönetmeye kalktığınızda muhakkak bir yerde tıkanıp kalıyorsunuz. Bunlardan biri de diğer ülkelerle olan ilişkileriniz. Eskiden sadece topraklarınıza girdikleri zaman "çık dışarı" diye azarladığınız ve bunun dışında muhattap olmadan da gayet güzel geçinip gittiğiniz sanal zeka rakipleriniz artık köşelerinde oturup sonlarının gelmesini beklemiyor. Artık Çin Seddi'ni ya da Birleşmiş Milletler'i yaptığınız için kimse önünüzde iki büklüm değil. Birlikte paylaştığınız bu dünyada, diğerlerine muhtaç olduğunuzu unutmayın.



Diğerleriyle ilişkinizi bu kadar kritik yapan en önemli hususlardan biri ticaret. Az önce sözünü ettiğimiz stratejik kaynakların ne kadar değerli olduğunu onlar da sizin kadar iyi biliyor ve hiç de ucuza bırakmıyorlar ellerindekileri. Niyetim burada oturup bir strateji rehberi yazmak değil (bkz. Eser Güven), o yüzden kimden neyi hangi koşullarda koparacağınız konusunu atlayıp yine bu başlık altındaki bir başka hususa temas etmek istiyorum.

Bilirsiniz, eskiden diğer uluslarla iletişime geçtiğinizde doğrudan onlar sizden bir şeyler isterdi ve siz de reddederdiniz. Bu reddetme işi uzayıp gittikçe de iki ülke arasındaki ilişkiler gerginleştikçe gerginleşirdi. Artık böyle değil, artık siz de çeşitli değiş tokuş önerileri götürebiliyorsunuz ve bunu yaparken danışmanınız bir köşede durup mesela "bunu asla kabul etmezler" ya da "iyi fikir, bunu önerelim" diyor. İstediğiniz her alanda (diplomasi, kaynak, bilim vs.) öneri götürebiliyorsunuz ve gerçekten de işe yaradığı oluyor. Her anlaşma 20 turn için geçerli oluyor ki bence bu da iyi düşünülmüş bir ayrıntı.

Yeri gelmişken, danışmanların hakkaten de söz dinlenesi adamlar olması (bkz. Dick Cheney) bir Civilization oyununda ilk kez karşımıza çıkan bir şey. Ülkede işlerin nasıl gittiğine topluca bakmak istediğinizde bunu gerçekten yapabilmek, yaparken de konunun uzmanı danışmanlardan fikir almak kesinlikle gerekli ve faydalı bir şey. Eskiden "her şeyi ben düşünmek zorundayım, her işe ben koşmak zorundayım, lider miyim hamal mıyım" türünden isyanlar yaşayanlar artık "sen söyle, tamam şimdi de sen söyle bakalım" diyip koltuklarında gevşemenin keyfini çıkarabiliyor.

Büyük bir oyun...

Birkaç yıl önce ilk Civilization yazımı yazdığımda başlığı Büyük Oyun'du ve CivIII'ü beklerken korktuğum şeylerden biri de bu sözü geri almak zorunda kalmaktı. Buna gerek kalmaması, hatta bu tarz oyunları sevenler için yeni oyunun her zamankinden büyük olduğunu görmek iyi bir duygu. Oyunun Credits'inde Sid Meier's Civilization III başlığı altında Sid Meier adı yok, Firaxis ekibi ve diğerleri diye sıralanıyor liste ve ortaya koydukları iş bir sonraki adıma kadar (CivIV?) tozlanmayacak bir CD'den ibaret (gerçi oyunu kurduktan sonra hala CD olmadan da çalıştırabiliyorsunuz ama bu cümleyi bir şekilde bağlamam gerekiyordu). Ama zaten bir oyuncu olarak, bir oyundan bundan daha fazlasını istemek haksızlık değil mi? Ah, bir de multiplayer seçeneği olsaydı...

Serpil Ulutürk | oblomovie@hotmail.com



Hep söylerim ve bundan sonrada söyleyeceğim. Tom Clancy hangi işin içinde olursa olsun ben ondan iki üç tane almaya hazırım. Her zaman bir numaralı işler çıkartan bu başarılı yazarın oyunları kalitesinden hiç bir zaman bir şey kaybetmedi. Hem oyunda kullanılan motor hemde atmosfer her zaman dört dörtlük oldu. Ghost Recon'da aynı çizgi üzerinde gidiyor.

Oyun şu aralar pek moda olan "dağılan Rusya sonrası sendromu" üzerine kurulu. 2008 senesinde Rusyadaki aşırı milliyetçiler gaza gelip eski Rus İmparatorluğunu yeniden kurmak hayalleriyle, yeni kurulan eski Sovyet Cumhuriyetlerine saldırmaya başlıyorlar. Tabiki Amerika da buralara burnunu sokuyor ve güçsüzü korumak için hasır altı operasyonlarına girişiyor. Bunun içinde Delta Force gibi elit birliklerinden olan Ghost Recon devreye giriyor.

Takımınızda toplam 6 asker bulunabiliyor. Askerler ise dört tipte. Normal piyade, destek birimi, keskin nişancı ve patlayıcı uzmanı. Her asker tipinin donanımı ise sabit kitlerden seçilebiliyor. Bu kitleri değiştiremiyorsunuz ama gideceğiniz göreve uygun olanını seçebiliyorsunuz. Oyunda ilerledikçe takımınıza katabileceğiniz "specialist" adı altında, kendine has skinleri olan askerler çıkıyor. Bunlar Amerika dışında diğer milletlerdende olabiliyor ve aralarında kadınlar bile var. Specialistler kendi silah kitleriyle geliyorlar ve normal askerlerinize göre daha iyi özelliklere sahipler. Böylelikle onların kitlerindeki silahları da kullanabiliyorsunuz. Görevler bittikçe takımınızdaki askerlerinizin herhangi bir özeliğini bir puan yükseltebiliyorsunuz. Bu tabi ki o harekata katılmış olan askerler için geçerli. Böylece timiniz daha iyi oluyor.

Çatışma, çelişme

Görevler çok çeşitli ve arazilerden şehir içlerine ve hatta savaş alanlarına kadar uzanıyor. Hepsini haritadan yönetmesi gayet kolay. Gece görevleri ise bir başka eğlenceli. Gece görüşü ile rakiplerinizi izlemek çok zevkli oluyor ve tanrıya şükür ki onlar sizi pek göremiyorlar. Takımınızın istediğiniz herhangi bir üyesini yönetebiliyorsunuz. Böylelikle aksiyonun tam göbeğine dalmanız mümkün. Oyunda köşelerden kafanızı çıkartıp bakabildiğiniz için koridor başlarında veya bir odaya dalmadan önce içeriye göz atabilmeniz sizin için çok yararlı olabiliyor. Ayrıca çömelme ve yere yatma gibi seçenekleriniz de mevcut.



Tabi ki yere yattığınızda etrafınıza yalnızca 180 derecelik bir açı ile hakim olabiliyorsunuz ve çömeldiğinizde ise ayaktaki kadar hızlı koşamıyorsunuz. Koşmak demişken biraz da oyundaki nişan alma şeklinden bahsedeyim. Nişangahınızın

Bir hayalet gibi sessiz ama fırtına kadar yıkıcı olmak

Tom Clancy's GHOST RECON













«İlk görevde siperleri **görmeden** önce en az bir kez **vurulacağınızı** garanti ederim.»

INFO-BOX **TAKTİK SHOOTER**

Bilgi İçin • www.redstorm.com
Yapım • Red Storm Entertainment
Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • PII450MHz, 128MB RAM, 16MB 3D, 1GB hard disk alanı

Multiplay • 32 oyuncuya kadar. LAN, Internet

etrafında bir halka ve dört tarafında çubuklar var. Bu çubuklar siz hareket ettikçe açılıyor ve böylelikle ne kadar isabetli atış yapabileceğinizi görüyorsunuz. Örneğin bir destek askeri olarak elinizde ağır makinalınız koşarken ateş ederseniz burnunuzun ucundaki düşman haricinde havada ne kadar kuş yerde ne kadar böcek varsa hepsini param parça edebilirsiniz. Fakat yürüyorsanız o zaman işler biraz değişiyor çünkü bu çubuklar daha çabuk kapanıyor ve daha isabetli atış yapabiliyorsunuz. Özellikle çok uzaktaki hedefler için hareketsiz kalmanız atış yüzdenizi çok arttırıyor. Aslında burada en eski savaş kuralı geçerliliğini gösteriyor. İster yerde ister havada savaşın düşmanını ilk önce gören genelde sağ kalıyor.

Ghost Recon'da gerçek savaş koşullarına uygun olarak en iyi uyarlanan özelliklerden birisi fog of war özelliği. Düşmanınızı ancak belli



bir mesafeye geldiğinde görebiliyorsunuz. İlk önce beyaz bir gölge olarak görünüyorlar. Eğer gece görevindeyseniz birer ışık hüzmesi olarak parlıyorlar fakat özellikle gündüz görevlerinde ve açık bir görüş varken kamuflaj ile onları fark etmeniz gerçekten çok zor. Hele hele ilk görevde siperleri görmeden önce en az bir kez vurulacağınızı garanti ederim.

Ah şunlar da olsaydı

Tom Clancy's Rainbow Six'te en sevdiğim özelliklerden birisi takımıma seçebileceğim çok geniş bir cephaneliğim olmasıydı. Bu oyunda aynı cephaneliği çok aradım. Tamam orduda her askerin donanımı standarttır ama bir özel harekat timi olarak daha dar bir sayıda da olsa istediğim silahlarla askerlerimi donatabilmeyi isterdim. Hepsine "halkımın silahı" G3 lerden dağıtmak çok güzel olurdu.

Yapay zeka çok yerinde hareketler yapsa da genelde aynı tepkileri verdiğinden bir süre sonra görevleri geçmek çok kolay olabiliyor. Kapıları açtığınızda Ruslar "kim var orada" diye bağırıyor ama gidip kapıyı kontrol edeceklerine pusuya yatıp bekliyorlar. El bombası attığınızda ise dışarıya fırlıyorlar ve her şekilde ölüyorlar.

Hava araçları oyunda yer almıyor. Yerde ise hareketli olarak ancak tank ve kamyonları görüyorsunuz. Bunlar dışında başka araç yok.

Askerleriniz etrafı kontrol ederken bıraktığınız yerde 180 derece ile arkalarını da kontrol etmek üzere programlanmışlar. Böylece arkasını tepeye verip yüzünü düşmana yönelik olarak bıraktığınız keskin nişancıya dışarıdan baktığınızda bir arkasındaki tepeye gözünü sokup



baktığını sonra da dönüp düşmanı gözlediğini görüyorsunuz. Ayrıca bir kaç yerde kapıya takılma ve tepelere silahların ucunun girmesi gibi ufak ayrıntılarda var. Ölen askerlerin yüzlerinden herhangi bir ifade değişikliği yok. Boş gözlerle dümdüz "ben nerede hata yaptım" dercesine bakmaya devam ediyorlar.

Taktikler

Gelelim işin en kritik yanına. 3D shooter oynarken hepimiz tek başımıza bir şeyler yapmayı planlarız. Ama bu oyunda görevleri bitirmek için takım olmak çok önemli. Öncelikle Allah Allah sesleriyle düşmana dalmak kesin ölüm demek. Zaten bu kuralı oyun size öğrenmek istemeseniz de zorla öğretiyor. Bir çok taktik geliştirmek mümkün. Sonuçta karşınızdaki yapay zeka olduğu için önceden bir adamınızla onları tırtıklayıp daha sonra iki yanına adamlarınızı dizdiğiniz bir boğaza onları çekmek çok kolay bir hareket. Fakat sizin saldırmanız gereken görevlerde en önemli kural takımlarınızın birbirini kollaması olacaktır. Mutlaka haritayı kullanın, köşelerden başınızı çıkarıp geçin. Eğer göreviniz gizlilik gerektirmiyorsa şüphelendiğiniz yerlere, mesela evlerin içine, bomba atarla ufak hediyeler gönderip öyle girin. Her askerin özelliğini göz önünde bulundurarak ona göre göreve seçin ve yerleştirin. Örneğin geniş arazilerde sniperlar iyi iş görürken şehir görevlerinde normal askerleri bina görevlerinde ise destek askerleri kullanın.

Ghost Recon çok iyi bir oyun ve kendi türündeki bir çok oyundan daha üstün. Eğer savaş oyunlarını seviyorsanız kesinlikle arşivinizde bulunmalı. Fakat daha yüksek gerçekçilik arıyorsanız alternatifini biliyorsunuz.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

TOM CLANCY'S GHOST RECON **88**

Grafik • Çok iyi. Kaplamalardan savaş alanlarına kadar herşey eksiksiz yapılmış. Mermi izleri ve binalar gerçeğe uygun görünüyor.

Atmosfer • Bazı haritalar o kadar iyi ki gerçek savaş duygusunu yaşıyorsunuz. Bazı haritalar ise çok yapay olmuş. Ama haritaların sınırları atmosferi bozuyor.

Ses • Oyunda en önde giden özellik. Silahları efektleri, müzikler, vurulan askerlerin nefen alış verişlerindeki sinir edici tıslama bile düşünülmüş.

Oynanabilirlik • Üst düzeyde. Zıplama ve araç kullanma haricinde çatışma ile ilgili herşeyi yapabiliyorsunuz.



evil twin cyprien's chronicles

Kim bilir, belki de rüyalar sadece çocukların olmalı...

Ve biz de rüya dünyasına dalmadan önce onlardan izin almalıyız. Belki bu fikrimi yanlış buluyor, çocukların rüyalarıyla bizimkiler aynı olmaz ki diyorsunuz. Ama Evil Twin bir çocuğun rüyalarının ne derece gerçekçi, şaşırtıcı ve bir o kadar da ürkütücü olabileceğini gösteriyor. Bu durumda bırakın izin almayı, belki görmek bile istemeyeceksiniz bu rüyaları.



Çocuk olmak da zor...

Çok uzak değil, geçen ay bahsetmiştim Evil Twin'den. Bu kadar kısa süre içinde elimde Cyprien'in dünyası. Ön incelemede daha çok platform oyunları ve oyun dünyasındaki yerlerini dile getirmeye çalışmıştım. Ama oyunu görünce atmosferin ne derece etkileyici olduğunu farkettim. Aslında oyun, içine platform öğeleri gizlenmiş kocaman bir rüyaydı. Ve biz de bu rüyanın kimi zaman gülen kimi zaman korkup kaçan çocuk kahramanı Cyprien.

Oyun hakkındaki bazı konuları geçen ay yazmış olsam da bu ay Evil Twin'i baştan ele alacağım. Açılışta uzunca bir demo izliyorsunuz. Demo da Cyprien'in öyküye nasıl girdiği anlatılıyor. Cyprien kendisine bakacak kimsesi olmadığı için yetimhanede kalan bir çocuk. Kendiyle aynı kaderi paylaşan bir kaç arkadaşı Cyprien'e doğum günü hediyesi olarak bir sürpriz parti hazırlıyorlar. Fakat Cyprien anne ve babasını yine bir doğum gününde kaybettiği için mutlu olamıyor. Partiden hızla uzaklaşıp odasına çekiliyor. Odasında hayal kahramanı Lenny isimli ayıcık ile konuşmaya başlıyor. Hayallerden çok sıkıldığını artık Lenny'i de düşünmek istemediğini söylüyor. Bu sırada parti yapılan odada bir yaratık bütün çocukları alıp götürürken Cyprien Lenny'ye daha da sinirleniyor. En sonunda çocuklarla beraber Lenny ortadan kayboluyor. Cyprien Lenny'nin nereye gittiğini merak ederken o da birden kendını başka bir diyarda buluyor.

...böceklerin fil..

Oyun boyunca bir yerlere nasıl zıplayacağınızı düşünüyor, toplamanız gereken eşyaları nasıl alabileceğinizi hesaplıyorsunuz. Kontrol zor, ama olabilecek en iyi kombinasyonda kullanılmış. Özellikle kamera açıları biraz kafa yoruyor. Alışması çok kolay değil. Bazı açılardan belli yerleri görüp de zıplayabilmek oldukça zor. Fakat uzunca bir oynama süresinden sonra artık zıpladığınızın farkında bile olmuyorsunuz.

Yolculuğunuz boyunca size rehberlik edecek ve save konusunda yardımcı olacak fil burunlu bir amca var. İlk bölümde bu amca size bir tutorial hazırlamış. Neyin ne olduğunu burada biraz anlıyorsunuz. Yolda toplayabileceğiniz bir kaç eşya var. Ayıcık kafaları size extra hediyeler kazandırıyor. Cyprien kafaları bir hak veriyor. Çocuk bezi gibi olan şeyler enerjinizi tamamlıyor. SuperCyp kafaları ileride bahsedeceğim SuperCyp'a dönüşebilmenizi sağlıyor. Ve en son fotoğraf makineleri save hakkı veriyor. Yani save şansınız sınırlı ve sadece fil burunlu amcanın olduğu yerlerde yapılabiliyor. Zaten save için ayrılan sadece 3 slot var. Bir de oyun sırasında yanlışlıkla escape tuşuna basmayın





INFO-BOX PLATFORM

Bilgi İçin • www.in-utero.com
Yapım • In Utero
Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • PII 400, 64MB RAM, 650MB HDD varsa GamePad

Multiplay • *Var*







çünkü o bölümün başından başlarsınız ve bunu bile sadece 3 kere yapabilirsiniz. Yedi, sekiz hakkınız varken zıplanması zor bir yerde birden beş hak kaybedebilir ve de save'iniz çok geride olduğu için saç baş yolabilirsiniz.

Cyprien bu dünyada bir sapan kullanıyor. Bir çocuk başka ne kullanabilir ki? Sapanı TPS modunda kullanabildiğiniz gibi FPS modunda da kullanmak mümkün. FPS modunda çok daha iyi nişan alabiliyorsunuz. Bir de Cyprien'in SuperCyp hali var. Bunu topladığınız SuperCyp kafaları sayesinde kullanabiliyorsunuz. Belli bir var. Ayrıca hareket kabiliyetinin arttırıldığı iki hareket de yükseğe zıplamaya ve havada süzülmeye yarıyor. Bu da bazı noktalardaki zıplayışların yapılması için kullanılması şart olan şeyler.

...yaprakların kayık olduğu dünyada...

Oyun çok sağlam bir 3D grafik motoru üzerine yerleştirilmiş. Hemen hemen hiç hatayla karşılaşmadım. Kaplamalar oldukça kaliteli. Karakter animasyonları kaplamalar kadar başarılı değil ama onlar da bu dünyaya uyum sağlamış. Özellikle tarz itibariyle oyunun hareketli olması bu motorun daha da sağlam olmasını gerektiriyor. Tek sorun gibi gözüken şey kamera açıları ve bunların kullanılması. Örneğin bazı yerlerde duvara yakın giderken arkadan kamera açısı alabilmek mümkün değil. Bu zaten sağ alt köşede üstüne kırmızı bir X konulmuş kamera ile de belirtiliyor. Bunun bu şekilde yapılmış olmasının tek açıklaması oyunun zorluk seviyesini yükseltmesi olabilir. Ama yine de bir platform oyununun bir yeri görmeden atlatmak çok saçma. Ben buna rağmen oyunun atmosferine takılıp bu gibi şeyleri görmezden geldim. Sık sık çıkan ara demolar oyun içi motorla hazırlanmış. Diyaloglar kusursuz olmuş. Bazen komik bazen de atmosferi tam anlamıyla yansıtabilen konuşma bölümleri için emek harcandığı belli oluyor.

«Oyun boyunca bir yerlere nasıl zıplayacağınızı düşünüyor, toplamanız gereken eşyaları nasıl alabileceğinizi hesaplıyorsunuz.»

kullanma sınırınız var. Bu halde kullanabileceğiniz bir sürü silah ve özellik Cyprien'e ekleniyor. Öncelikle sapan yerine fireball atıyor, bunun gücünü de belirleyebiliyorsunuz. Bunun dışında benim çok kullandığım elektrik şoku ve de normalden daha güçlü zıplayıp yere kafa attığı bir mod

Bir çocuğun rüyaları üzerine kurulu Evil Twin bir çok açıdan tam not aldı. Platform oyunu olarak yeterli harekete, konu olarak iyi bir atmosfere, teknik açıdan da sağlam bir motora sahip oyunlar bulmak şu kalabalıkta pek de kolay değil. Harekete ihtiyacınız varsa ve özellikle platform fanatiği iseniz kesinlikle atlanmaması gereken bir nokta Cyprien'in rüyaları...

Onur Bayram I onur@level.com.tr

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES 82

Grafik • Sağlam bir 3D motor dünyayı en iyi şekliyle bize yansıtıyor. Grafikler tam anlamıyla hareketi kovalıyor.

Atmosfer • İlk sahneden itibaren takılmak, gülmek, ürkmek, heyecanlanmak atmosferin ne derece iyi olduğunu anlatabiliyor mu?

Ses • Diyaloglar oldukça başarılı. Efekt konusunda fazlası veya eksiği yok. Menü müziği bile iç ürpertici.

Oynanabilirlik • Kontroller başında biraz vakit harcamanız muhtemel. Bulmacalar bazen oldukça zor. Ama sabredebiliyorsanız ödülünü de alacaksınız.







zax the alien hunter

İzometrik grafikler dünyasına yapacağımız kısa bir flashback için 3D motorumuza ara veriyoruz. Özürdileriz....

Para herşey değil Zax. Bunu anlaman ne kadar zor. Bunu anlayabilmen için daha başına kaç bela gelecek, kaç gezegenden kaçıp, kaç değişik yaratıkla daha karşılaşıp, kaç defa daha gemiyi onarmamız gerekecek. Yoo, hayır! Ben dayanamıyorum. Bu strese daha fazla dayanamıyorum. Hem zaten kazandıklarımız da bir işe yarasa yine bir derece mutlu olabilirim. Sürekli daha değişik yaratıklar öldürmen için gereken silahlara para harcıyorsun. Daha bana yeni bir rüzgar yönü hesaplayıcı bile almadın. Ya da motor soğutucu zotan contası. Bir gün motoru soğutmak için rüzgarın geldiği tarafı bulamayacağız ve motorları havada patlatıp armut gibi paraşüte asılı kalacağız. Üstelik rüzgarın bizi nereye götürdüğünü bile bilemeden.

- Hey bebek! Sakin ol biraz. Bu sefer hiç birşey olmayacak tamam mı?! Herşeyi hesapladım. Hem bu gezegende hava da yok. Bu durumda sanırım rüzgar da olması gerekiyor. Yok yok ne sanması. Eminim canım..! Burada toplayacağım taşlarla evrenin en zengin adamı olacağım. Sende evrenin en zengin yapay zekası. Hem bugün daha da güzelsin. Yalnız bir saniye. Bu motoru rüzgarsız soğut.... Aaaaaaa...!!!

Zax nereye sürükleniyoruz?!?

Zax: The Alien Hunter, Reflexive Entertainment ve JoWood Productions'ın ortaklığında ortaya çıkarılmış bir action-adventure oyunu. Fakat güzel olan etrafta bu türde çok oyun varken Zax'ın diğerlerinden farklı olarak 3D değil de izometrik grafik motoru kullanması. Gerçi bu gibi oyunları artık eskilerin son çırpınışları olarak görmek de mümkün. Eskilerin artık kötü olduğundan değil. Sadece oyun dünyasının zorunlu değişimi. Ve belki de Zax'da Diablo gibi son kozlardan.

Zax kimdir? Zax tam anlamıyla girişte anlattığım pişkinlikte bir kahraman. Sürekli mal varlığı peşinde koşan, bu yüzden zaman zaman gemisinin seksi yapay zekası Zelon'u bile çileden çıkaran hovarda bir delikanlı. Yine gemisiyle keşfedilmemiş gezegenlerdeki zenginliklerin peşinde koşarken gemisine ateş açılır ve bu gezegene zorunlu iniş yapar. Gemisi hasarlı olduğu için bir yere gidemez. Gemisinin tamiri için gereken "ore" ve kristalleri bulup oradan ayrılmak için işe koyulur. Tabi bir de hikayenin öbür yü-















«2002 yılının başında **izometrik** grafikli bir oyundan ne gibi yenilikler beklersiniz? Bir iki dakika düşündükten sonra yazıyı okuyun.»

INFO-BOX AKSİYON

Bilgi İçin • www.reflexive.net/Zax/index.html
Yapım • Reflexive Entertainment
Dağıtım • JoWood Productions

Minimum Sistem • PII300, 64MB RAM, 700MB HDD

Multiplay • Var

zü var. Korbo adlı ırk bu gezegenin üzerinde yaşamaktadır. Korbolar nereden geldiği bilinmeyen büyük bir robotun (onlar için tanrı) gezegende estirdiği teröre yenik düşmüşlerdir. Her tarafta metal, et karışımı yaratıklar dolaşmaktadır. Ve de Korboların yıldızlardan bir kurtarıcı beklemekten başka çareleri kalmamıştır.

Pişkin kahraman Zax olayların farkına biraz geç de olsa varıyor ama hala amacı gerekli mineralleri temin edip gezegenden olabildiğince uzaklaşmak. Öyle ki karşısına gelen yaralı bir Korbo ona derdini anlatırken "İyi güzel peki Ore nerde var?" diyebilecek kadar pişkin. Bu konuda en büyük yardımcısı Zelon ona karşılaştığı olaylar hakkında olabildiğince bilgi veriyor. Öncelikle birkaç ore ile size basitinden bir silah yapıyor. Sonra oyun ilerledikçe değişik silah türleri geliştirdiğini gemiden bunları almasını istiyor. Silahların değişik türde gereksinimleri var. İlk bir kaç silah enerji ile çalışıyor. Bunun için bir pile ihtiyacınız var. Piliniz bittikçe düşmanlarınızın üzerinden çıkan mavi hücrelerle bunu doldurabiliyorsunuz. Kalkan için kullandığınız kemerin enerjisi ise sarı hücrelerle dolduruluyor. İleride çıkan silahlar kurşun veya özel enerji kapsülleri isteyebiliyor. Bunları sadece gemiden ore ve kristal karşılığı almanız mümkün. Gemiden alabilecekleriniz bir kaç eşya daha var. Bunlar mayın bomba gibi eşyalar ve sağlığınızı iyileştiren kitler. Seksi yapay zekamız bununla da kalmayıp gemiye dönebilmeniz için bazı belli noktalardan sizi ışınlayabiliyor. Zelonun bunun gibi lojistik desteklerinin yanında karşılaştığınız bir olay hakkında kısa bir süre içinde hemen bilgi verebilme yeteneğine de sahip. Öyle ki karşınızda Korboca konuşan birinin dilini çözebiliyor, yeni bir eşyanın ne işe yaradığını çıkarıyor veya yeni bir maddeyi analiz edip ne işe yarayacağını buluyor. Bu yüzden sizin tanrınız da o desem yanlış olmaz.

ZAX: THE ALIEN HUNTER 76

Grafik • Oldukça sağlam izometrik bir motor. İyi renderlanmış ortam. İyi karakter animasyonları. Ama o kadar... İzometrik. No 3D, No Effects...

Atmosfer • Bazen içinde kaybolabilecek kadar yüksek action var. Eğlenceye kapılıp gidiyorsunuz.

Ses • Seslendirme epeyce başarılı. Ses efektleri çok iyi değil. Fakat yeterli olmuş. Müzikler ise bahsedecek bir özeliği yok.

Oynanabilirlik • Farklı bir kontrol şekli kullanılıyor. Fakat alışması zor değil. Zorluk seviyesi ayarlanabiliyor.

Herşeyi hesapladım bebek..!

Oyunun girişinde bir demo var ama demo sadece artworklerin arka arkaya sıralanmasından oluşmuş. Oyun içinde de 3D bir görüntü olmadığını düşünürsek bu oyun için hiç 3D artist kullanılmamış gibi bir sonuç çıkarabiliriz. Olayların anlatıldığı giriş demosundan sonra menüde sizi bekleyen ayarlar çok da kompleks değil. Fakat kontrollere iyi bakın çünkü çok alışıldık bir düzende değil. Diablo'da herşeyi mouse ile yaparken bunda Zax'ı klavye ile yönlendirip bir yandan da mouse ile nişan alıp ateş edebiliyorsunuz. Zaten oyunun daha action kaçan kısmı da bu şekilde olması. Bazen ortamda kim düşman kim iyi kim neden nereye ateş ediyor anlayamayıp sadece kalkan ve sağlığınıza bakarak ve basılı tutarak ilerliyorsunuz.

Ekranda sağlık, kalkan, kurşun, mini harita gibi bilgiler var. İsterseniz aşağıda çantanız, konuştuklarınız da açılıyor. Tüm bunlar oyunu oynadığınız yeri hiç rahatsız etmiyor ve gayet sakin yerinde duruyor. Yalnız burada yapımcıların ufak bir oyunu var. Ortamı belli bir açıdan gördüğümüz için baktığınız taraftaki duvarların dibini göremiyorsunuz. Yani Diablo'daki gibi bir şeyin arkasına denk gelince engel şeffaflaşmıyor. Bu oyununuzu etkileyecek düzeyde değil ama bazı mineralleri ve enerji hücrelerini kaçırabiliyorsunuz. Bir de haritalardaki bitkilerin veya duvarların biraz karışık düzenlenmesinden dolayı geçeceğiniz yolu bulmanız zorlaşabilir. Ya da bu duvarlar geçilir mi diye zorlarken benim gibi gizli alanlar bulabilirsiniz.

Teknik olarak izometrik grafik motorlu bir oyundan 2002 yılının başında ne isteyebilirsiniz? Bunu bir iki dakika düşünüp daha sonra aşağı devam edin. Çünkü değişik birşeyin aklınıza gelmesi olasılığı oldukça az. Benim aklıma gelebilecek en değişik şey Commandos 2'deki gibi binaların pencerelerinden içeri bakınca içeriyi 3D görmeniz olabilirdi. O da yapıldı. Zax'da elindekilerin hemen hemen hepsini kullanmış gibi gözüküyor. Motor en fazla 800x600 çözünürlüğe izin veriyor fakat bu çözünürlük zaten yeterli gibi gözüküyor. Çizimler oldukça net ve renkli. Ve bütün bu dünya iyi rendarlanınca ortaya iyi bir görünüm çıkmış. Efektlerden yoksun olmasını yorumlamıyorum çünkü motorun tarzı buna çok uygun değil. Bu arada en çok hoşuma giden şey bu tarz bir grafik motorunda bu kadar ayrıntılı karakter animasyonları görmek oldu. Ses konusunda da oyunu başarılı buldum. En azından oyun baştan aşağı diyaloglarla interaktif gidiyor. Efektler ise pek parlak değil ama zaten fazlası da göz çıkarmak olurdu.

Tam anlamıyla Diablo klonu olarak tanıtılabilecek bir oyun Zax: The Aline Hunter. Bir çok açıdan benzerlikler gösteriyor. Fakat konu ve mekan itibariyle Diablo'nun önüne geçebileceğini sanmıyorum. Buna rağmen oyundan aldığınız eğlence tahmininizden fazla olacaktır. Bu kadar oyunun arasında hala sıkılıyorsanız bunu da denemeden geçmeyin.

Onur Bayram | onur@level.com.tr

thesims hotdate



Çapkınım diye geçinenler, hünerinizi burada gösterin bakalım...

Nasıl insanoğlu belli bir yaştan sonra ele, avuca sığmaz bir hal alıyor, daha doğrusu duvarlara tırmanmaya başlıyorsa, Sim'leriniz de aynı şekilde, ev-iş arası mekik dokumaktan sıkılıyor ve biraz gün yüzü görmek istiyor. Zaten Hot Date eklenti paketinin amacı da bu, Sim'lerinizi gerçek anlamda sosyalleştirmek. The Sims için daha önce çıkan Living It Up ve House Party eklenti paketleri, ekstra ev eşyaları ve karakterlerden başka pek bir şey içermiyordu ama Hot Date hem onları kapsıyor, hem de 'çıkma' dediğimiz olayı sahneye koyuyor. Peki neler var bu 'çıkma' paketinin içinde? Soğuktan sıcağa gidersek, gezip tozma, yeme-içme, birbirini tanıma, muhabbet etme, kur yapma, yavşama, ahlaksız tekliflerde bulunma ve belki de evlenme. Şimdi, evlenince ne oluyor diye merak edenler vardır aranızda. Çok basit; karşı taraf pılını pırtını toplayıp, yanınıza taşınıyor ve kontrolünüz altına giriyor. Artık evde birbirinizin başının etini yemek veya huzurlu bir hayat sürmek size kalmış bir şey.

Tabii bahsettiğim tüm bu olayların ev ortamında geçiyor olması beklenemezdi. The Sims'in yaratıcısı Will Wright da benim gibi düşünmüş olsa gerek ki oyuna bir 'downtown' yani 'şehir merkezi' kavramını getirmiş. Biz de böyle bir kavramın tam olarak varolduğunu söyleyemeyiz; yani ne sosyal değerlerimiz, ne de alt yapımız uygun değil. Ama bir Taksim, bir Akmerkez veya bir Ortaköy gençlerimizin buluşma ve kaynaşma yerleri olarak düşünülebilir. Downtown tam bir aktivite cenneti; restoranlar, gece kulüpleri, alışveriş merkezleri ve barlar derken evin yolunu bulamayacak hale gelebiliyorsunuz. Ayrıca downtown alanını siz de şekillendirebilirsiniz. Bu konuda hiçbir limitiniz yok (baba parası yemek gibi bir şey yani). Hayalinizdeki mekanı açmakta ve içini döşemekte tamamıyla serbestsiniz, yeni yapı malzemeleri de cabası.





İnce işler sabır ister...

Şehir merkezine ister tek başınıza inip avlanmayı (!) deneyebilir, isterseniz de mahallenizden birini ayartıp, beraberce takılabilirsiniz. Her iki şekilde de taksiye 50 papeliniz gidiyor. Diyelim ki bir hatunla ilk buluşmanız ve nasıl davranacağınız konusunda endişeleriniz var. Merak etmeyin, deneyimli ellerdesiniz (bu incelemeyi neden benim yaptığımı anlamışsınızdır herhalde). Örneğin şık bir restorana gitmek, gece için iyi bir başlangıç olabilir. Yemek boyunca, açacağınız konular ve yapacağınız espriler çok önemli; karşı tarafın sıkılmaması gerek. İşte bu noktada ortak zevkler devreye giriyor. Eğer ilgi alanlarınız tutuyorsa, kaynaşmanız çok daha kolay olacaktır. Hot Date'in getirdiği bir yenilik de bu zaten. Birden fazla ilgi alanınızın olması büyük bir avantaj. Yelpazenizi geniş tutmak için çeşitli dergiler alıp okuyabilirsiniz. Yani hatun 'Peki ya pop art?' deyince, karşısında dut yemiş bülbül gibi kalmak istemiyorsanız, bolca dergi karıştırmanız şart. Espri yaparken de olayı 'öküzlük' seviyesine taşımayın (en azından gayret edin!). Romantik bir akşam yemeği yerken, birden masadan kalkıp, hatun kişiyi gıdıklamak yerine ku-

INFO-BOX **SİMULASYON/ STRATEJİ**

Bilgi İçin • www.thesims.com
Yapım • Maxis
Dağıtım • Aral İthalat

Minimum Sistem • Pentium II-266, 64MB Ram, 600MB HD Alanı, 4MB ekran kartı

Multiplay • Yok







lağına iltifatlar fısıldamak çok daha uygun kaçabilir (yalan bile olsa). Eğer servisde bir sorun çıkmasını istemiyorsanız, garsonlara bahşiş vermek gibi detayları da ihmal etmeyin (aynı şey mayın. Şimdilik dans esnasında küçük öpücükler ve dokunuşlar yeterli olabilir. Eğer biraz çekingenim diyorsanız, en azından eve bırakırken küçük bir 'iyi geceler öpücüğü' kondurmaya

«Yemek boyunca, açacağınız konular ve yapacağınız espriler çok önemli.»

çalgıcılar için de geçerli). Yakınlaşma faslını yemekten sonraya bırakın. Aceleye gerek yok, ne de olsa bunaltmadığınız sürece karşı taraf siz nereye giderseniz, peşinizden gelecektir; hatta ilk gece hiç kasmamak belki de en iyisi.

Güzel bir yemekten sonra birkaç duble bir şeyler içebileceğiniz ve tabii ki dans edebileceğiniz bir yere gitmek akıllıca bir hamle olur. Bu tip ortamlar buzların kırılması için idealdir, hem şu meşhur 'esner gibi yaparak kolu arkaya atma' numaranızı da çekebilirsiniz (tam bir klişe). İş öpüşme kısmına gelince, yine ağırdan almanızı tavsiye ederim. Özellikle ateşli bir 'french kiss' için daha muhtemelen çok erken. Tabii tokadı yeme riskini göze alabiliyorsanız, hiç durmayın...

bakın. Nereye mi? Seçenekleriniz bol, kararını siz verin. Yalnız yine küçük detaylar çok önemli. Örneğin evden duş almadan çıktınız ve gece boyunca dans ederek kurtlarınızı döktükten sonra terli terli bir 'iyi geceler öpücüğü' alacağınızı sanıyorsanız, avucunuzu yalarsınız derim.

Gelelim son kozunuza, hatun milleti hediyelere bayılır (özellikle pahalı olanlarına). Eğer ilişkinizde yolunda gitmeyen şeyler varsa, hediyeleri deneyin. Tek taş pırlanta bir yüzüğün açamayağı kapı yoktur. Yalnız ipin ucunu kaçırırsanız, çulsuz kalabilir ve haliyle sap günlerinize geri dönebilirsiniz. Örneğin benim gibi evde hanımla çocuk beklerken, karşı komşuyu 300 dolarlık bir yemeğe çıkarmayın; hele bir de komşunun kocasına yakalanmak gibi bir hataya sakın düşmeyin. Yani ikili oynuyorsanız, asla ama asla yakalanmayın!

Yeni yüzler, yeni vücutlar...

Tabii şehirde solo takılmanız da mümkün, o da ayrı bir hikaye (siyah elbiseli hatuna dikkat). Güzel bir olay da siz şehirdeyken, evinizde zaman durması. Diğer türlü hem ev işlerine, hem kariyerinize hem de hovardalık yapmaya çalıştığınızı bir düşünün, acayip yorucu ve saçma olurdu herhalde (hadi canım sen de :) – BLX). Eve dönünce zaman kaldığı yerden geçmeye devam ediyor. Hot Date, görsel açıdan yeni bir şey vaat etmiyor. Aynı 2D izometrik grafikler ve aynı 3D modeller (ben zaten bu halinden memnun olanlardanım). Yeni yüzler ve yeni mekanlar dışında pek bir değişiklik yok ama onlar da sizi uzun süre oyalayacak cinsten. Esas olay, 40 yeni interaktif davranış biçiminin elinizin altında olması. Tabii her biri kendine özgü animasyonlarıyla karşımıza çıkıyor. Özellikle müzik çok başarılı; caz ritmleri eşliğinde ortamlara akmak beni şahsen dinlendirdi.

The Sims fanatikleri ve çapkınlık antremanları yapmak isteyenler Hot Date'i kesinlikle kaçırmamalı. Detaylar çok iyi düşünülmüş ve yeni eklenen parametreler gerçekten doyurucu. Bakarsınız anlattıklarım gerçek hayatta da işe yarayabilir; gerçi bizim hatunlarımız biraz muamma ama yine de denemeye değerler. Bu randevuya geç kalmayın!

Güven Çatak I guven@level.com.tr

THE SIMS: HOT DATE	86
Grafik • Alışık olduğumuz The Sims grafiklerinden bir farkı yok. Tabii yeni mekanlar, yeni eşyalar ve yeni karakterler oyuna renk katmış.	
Atmosfer • Downtown gerçekten ayrı bir diyar. Hele müziği de arkanıza aldınız mı tam felekten bir gece çalmaya çıkmış gibi hissediyorsunuz.	
Ses • Yeni tipler, kendilerine özgü bir dilde konuşuyor ve onları dinlemek eğlenceli. Özellikle müzik muhteşem, caz severlere duyurulur.	
Oynanabilirlik • Kısa süre adapte oluyorsunuz. Şehir merkezinde bir tur atmanız yeterli. İlgi alanlarını tutturmak biraz zamanınızı alabilir.	



project eden

Çoooooook aşağılarda bir yerde, bir oyun oynanıyor

Uzun süre Project Eden yazısının başında size hangi konudan bahsetmem gerektiğini düşündüm ve sonunda karar verdim. Evet, bu yazının başında kesinlikle bahsedilmesi gereken şey Core Design – Eidos işbirliği ve ürünleri. Hala bilmeyenleriniz, haberi olmayanlarınız ve benim bu konudaki yazılarımı okumayanlarınız varsa tekrarlayayım. Tomb Raider serisi bu ortaklığın ürünü. Bu konudan en son Project Eden ön incelememde bahsetmiş ve sırf Tomb Raider'ın adı ortalıkta diye Project Eden'dan duyduğum şüpheden bahsetmiştim. Artık Tomb Raider muhabbeti yapmanın anlamı kalmadı. Filmi bile geldi geçti. (Dipnot: Angelina Jolie hatırına gidecektim, Tomb Raider derdine uzak kaldım filmden. Umarım bir yerde rastlaşırız Angelina'cığımla) Hem Project Eden da elime ulaştı ve tarafımdan sıkı bir teste tabi tutuldu. Bir de gördüm ki şüphelerimin çoğu yersizmiş. E o zaman fazla söze ne hacet der büyüklerimiz...



Oyunun ana karakteri Carter. Bütün timin yükünü o çekiyor.

Hep gelecekten bahsediliyor

Şüphelerim yersizmiş. Çünkü Tomb Raider ile binaltıyüzelliüç bölümdür kendini tekrarlayan yapımcı firma, Core Design, bu sefer olabildiğince farklı bir oyun ortaya çıkarmış. Project Eden, uzunca bir süredir karşılaştığım en yenilikçi action oyunu olma ünvanını kazandı benden. Neden olduğunu yazıyı okudukça anlayacak ve oyunu görmek isteyeceksiniz. Fakat tabi eksikleri de yok değil. Oyun içindeki değişik fikirler konu ile güzel bağdaştırılmış. Bu yüzden öncelikle konuyu kısaca açıklamak istiyorum. Project Eden dünyası gelecekte kurulmuş. Bu zamanda şehirler çok yüksek binaların üst kısımlarında kurulu. Binaların alt katlarında şehrin fakir kısmı yaşıyor. Ve tam manasıyla üst kısmın aşağıdan haberi yok. Sanki iki farklı dünya gibi. Aşağı ile yukarısı arasındaki tek alışveriş, şehri besleyen elektrik, su kaynaklarının bakımını yapan işçiler.

Yine bir arıza sırasında aşağı yollanan teknisyenlerden haber alınamıyor. Bunun üzerine Urban Protection Agency (UPA) adlı grubun dört ajanı buraya araştırma yapmak için yollanıyor. Bu ajanlar zamanla olayın içinde Real Meat adlı bir firmanın olduğunu ve aynı zamanda olaya değişik yaşam formlarının da karıştığını öğreniyorlar ve konu bu şekilde gittikçe ilginçleşiyor.

Tahmin edebileceğiniz gibi sizin işiniz bu dört ajanla. Ama dört ajanın hepsini oyun boyunca kullanıyorsunuz. Oyunun ön incelemesinde bu karakterleri aynı anda kullanabilmenin ve

INFO-BOX **AKSİYON**

Bilgi İçin • www.eidos.com/gameportal/project_eden/
Yapım • Core Design
Dağıtım • Eidos Interactive

Minimum Sistem • *PII300, 64MB RAM, 210MB HDD*

Multiplay • Internet, LAN







aralarında geçiş yapabilmenin ne derece başarılı olacağını bilmediğimi söylemiştim. Fakat gerçekten karakterler arası geçişler ve kontroller oldukça başarılı tasarlanmış. Arabirim de bunları tamamlıyor. Arabiriminde genel olarak basitlik ön planda. Ekranda o sırada yönettiğiniz karakterin gücü, yetenekleri ve ateş edebilmesi için gerekli enerjisi ve ufak bır radar ekranından başka bir şey yok. Asıl kontroller menü tuşunu kullandığınızda ortaya çıkıyor. Bu kısımda karakterinizin elindeki eşyalar, silahlar, silahların ateş modları, bilgileri saklamak için bir cep bilgısayarı ve el feneri kontrol edilebiliyor. Ayrıca bu ekranda karakterler arası geçiş de yapabiliyorsunuz. Bunu o an ekrandaki karaktere tıklayarak veya karakterin klavyedeki numarasına basarak da yapabilirsiniz.

«Böyle yenilikçi oyunlarve yeni fikirler oyun dünyasını değiştirebilir. »

Gelecek konu ediliyor

Karakterler güç ve enerjilerini bölüm içindeki istasyonlarda doldurabılıyorlar. Bazen her ikisi bir aradayken tek tek de ortaya çıkabiliyor. Oyunda ölmek yok. En son geçtiğiniz güç istasyonuna ışınlanıyorsunuz ve orada gücünüz dolana kadar bekleyip oyuna oradan devam ediyorsunuz. Bunu çok şık görünecek şekilde tasarlamışlar. Sanki bu istasyondan çıkan mavi ışık ruhunuzu dolduruyor gibi görülüyor. Enerjinizin bitmesi durumunda ise eğer yakında bir istasyon bulamadıysanız elinizdeki enerji hücrelerini kullanmak zorunda kalacaksınız. Bunların da sayısı belli ve çok sık bulunmuyor. O yüzden en iyisi temkinli gitmek oluyor. Çünkü hücreleri grup ortak kullanıyor fakat sadece o an enerjisi biten kişinin enerjisini yarıya kadar dolduruyor.

Gelelim karakterlerimize. UPA grubunun her karakterinin ayrı ayrı özelleştiği bölümler var. Grubun başı olarak kabul edilen kişi Carter. UPA ile ilgili bütün eşyaları taşıyabiliyor, şifreleri biliyor ve sivillerle diyalog kuruyor. İkinci üyemiz oyunda da iki numaralı karakter olan Minoko adlı bayan. Bu bayanın özelliği bir bilgisayar kurdu ve hacker olması. Bu sayede bütün sistemleri uzaktan yönetebiliyor. Bu sistemler bazen bir kapı bazen bır kamera sistemi bazen de bir araç olabiliyor. Bazen özel kodu olan kapıları açamayınca teknik bilgisini kullanması gerekiyor. Burada da küçük bir oyun hazırlanmış. Halkaların içinde dönen noktaları halkanın belli bir yerinde durdurarak şifreyi buluyorsunuz. Tabi bunu belli bir süre içerisinde yapmalısınız. Bu da biraz atmosferi kızıştırıyor. Üçüncü karakterimiz Andre. Grubun tamircisi. Herhangi bir sistemi tamir edip kullanılır hale getirebiliyor. Bir kapı düğmesi veya bilgisayar sistemi. Bunun için de Minoko'nunki gibi ufak bir oyun hazırlanmış. Son karakterimiz Amber. Grubun kale kapısı. Soğuk, elektrik, buhar, zehir gibi maddelerin içinden geçebilen bir cyborg olan Amber bu alanlardaki bütün işleri yaparak grup arkadaşlarına yardımcı oluyor.

Grubun iki gizli üyesi daha var. Bunlar bölümler ilerledikçe size katılıyorlar. Her karakterin kullanabileceği bir minik tank ve uçan bir flycam. Bunlar ufak çapta düğmeleri aktive edebiliyorlar. Rover düz alanlarda, yerde gidebiliyor. Flycam ise her yere uçabiliyor. Özellikle



flycam bir yere girmeden önce etrafı kollamak için birebir bir alet. Rover ıse girilmez çatlaklara giriyor ve gerekli işleri hallediyor.

Şimdiye kimse bakmıyor mu?

Oyunun en büyük eksiklerinden biri combat sisteminin iyi tasarlanmamış olması. Bölümler, bulmacalar ve araçları kullanmak çok eğlenceliyken combat yaptığınız yerler çok sıkıcı ve anlamsız geçiyor. Sadece sağa sola koşup ateşe basılı tutarak saçma hareketler yapan bir düşmanın gücünü bitirmeye çalışıyorsunuz. Elinizde bir kaç değişik silah var. Bunlar da bölümlerde ilerledikçe açılıyor. Başlangıçta basit bir lazer tabancasıyla başlıyorsunuz. Daha sonra roketatarlar ve el bombalarına kadar değişik silahlarla karşılaşıyorsunuz. Çoğu silahın iki değişik ateş modu var.

Project Eden yeni fikirleri ve arabirimiyle beni oldukça etkiledi. Ama sadece bu değil. Çok az hatalı bir grafik motoru var. Efektler ve kaplamalar sade ama yeterli ve kaliteli. Bu nedenle yüksek çözünürlüklerde makinenizi oldukça kasıyor. Üçüncü veya birinci şahıs gözünden oyunu oynayabilmeniz de artı bir özellik. Seslerden biraz şikayetim var çünkü çok karışık, nereden neyin geldiğini anlayamayacağınız sesler var.

Böyle yenilikçi oyunlar ve yeni fikirler oyun dünyasını değiştirebilir. Kimin aklına gelırdı dört kişiyi Real-time yönetebildiğiniz bir action oyunu. Hem de multiplayer ve single player oynanabiliyor. Darısı yenilerinin başına.

Onur Bayram | onur@level.com.tr

PROJECT EDEN **79**

Grafik • Abartıda uzak, ölçülü ama kaliteli bir grafik motoru kullanılmış. Dört ayrı karakteri hem FPS hem TPS kullandırabiliyor.

Atmosfer • Oyun içindeki çeşitli bulmacalar, minik oyunlar ve karakterlerin farklı özellikleri olması atmosferi iyi oturtmuş.

Ses • Müzikten yana bir derdimiz yok fakat sesler biraz fazla karışık. Daha net sesler daha iyi giderdi.

Oynanabilirlik • Arabirime ve dört ayrı karakter kullanmaya alışmak sanılandan da kolay. Bölümlerin zorlukları da iyi ayarlanmış.



LEVEL CLASSIC

championship manager 01/02



Sanal alemde de olsa Fatih Hoca ile kapışmak mı istiyorsunuz?

İmparator'a eleştiri okları yönelmeye başlamıştı gazeteci ordusundan. Hatta Milan başkanı Berlusconi'nin ve yönetim kurulunun sabırlarının tükendiğini, en ufak bir başarısız maçtan sonra Fatih Terim'i gönderebileceklerini iddia edenler bile vardı. Onun için son derece önemli olan Sedan ile yapacağı UEFA Kupası 3. tur ilk maçında rakibini 2-1 yenmişti. Artık yerini sağlamlaştırdığına inanıyordu fakat rakip takım Sedan'ın teknik direktörü Can Kori'nin tilki kurnazlığındaki planlarını işin içine katmamıştı. Sedan kendi evinde kontra-atak futbolunu çok iyi uygulayan bir ekipti. Milan ise hücuma çıktıktan sonra geri dönmekte zorlanıyordu. Maç günü gelip çatmıştı: Kimse mütevazı bir kadroya sahip olan Sedan'ın Milan'ı elemesine ihtimal vermiyordu. Nitekim Milan maça hızlı başlayan taraftı, sağlı sollu ataklarla güçsüz rakibini adeta eziyordu. Sedan kontra-atak ile golünü yeni transferi Selakoviç ile buluyordu. Sedan doğru bir penaltı kararı sonucu farkı 2'ye çıkarıyordu. Milan ataklarında Sedan kalecisi gole izin vermiyordu, taa ki İnzaghi'nin plasesine kadar. Bu skor maçı uzatmaya götürecekti ve bu Sedan'ın işine gelmiyordu, bu yüzden atak oynamaya başladılar ve yaptıkları ilk atakta golü buldular. Maçın geri kalanında önemli başka pozisyon olmadı ve Milan UEFA Kupası'ndan elendi. Bu Fatih Terim'in sonu olmuştu. Ertesi hafta Milan'dan kovuldu. Kasım ayında Fatih Hoca işinden olmuştu.

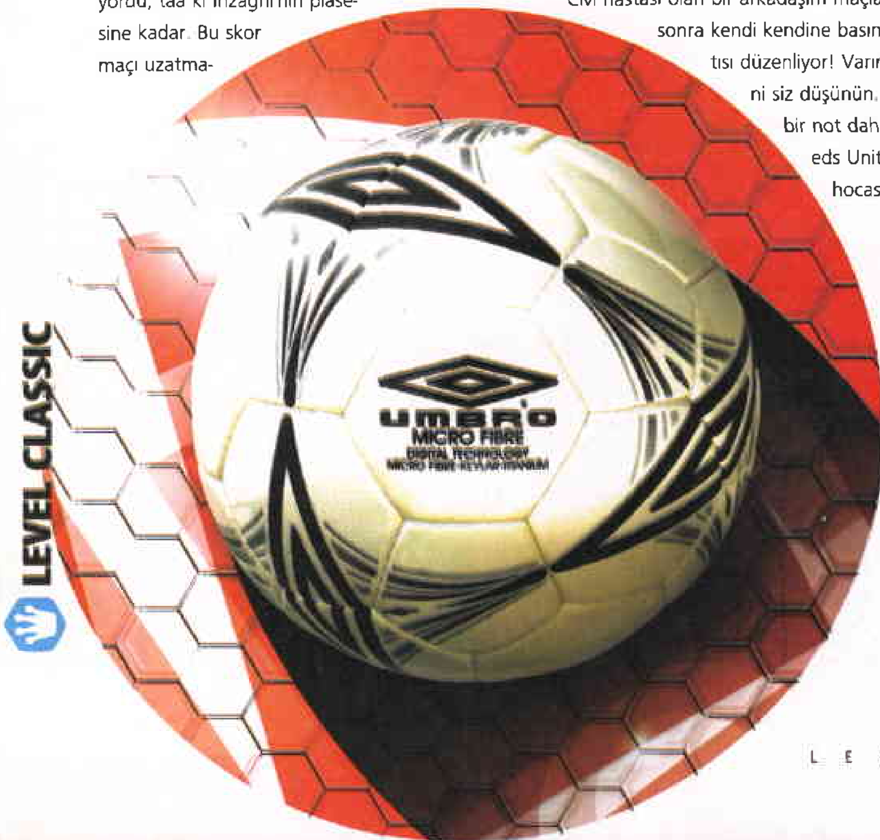
Bu maçı alacaz başka yolu yok!

Bu dediklerim size birşeyler hatırlatıyor değil mi? Bu anlattığım olay tamamen Championship Manager'dan alıntıdır. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi. Bunun sadece bir rastlantı olduğunu düşünebilirsiniz. Fakat bence değil. Bir kaç küçük örnekle belirteyim. Benim bugüne kadarki oynadığım bütün CM 00/01 oyunlarında Ümit Karan'ı Galatasaray kaptı, Fenerbahçe Ali Akdeniz'i aldı ve Beşiktaş da şu anki gibi absürd transferler yaptı, Fevzi her zaman yedek bekledi. Bu tür olayların rastlantısal olduğunu sanmıyorum işin içinde SI var. Her şey kesinlikle gerçekçi, ve hatta gerçek! O kadar ki; benim CM hastası olan bir arkadaşım maçlardan sonra kendi kendine basın toplantısı düzenliyor! Varın gerisini siz düşünün. Küçük bir not daha: Leeds United'ın hocası David O'Leary, Real Madrid ve Portekiz'in yıldızı Figo, Xavi gibi kendilerini kanıtlamış futbol isimlerinin de CM manyağı olduklarını biliyor muydunuz?

Gerçekçilikten söz etmişken CM 01/02'nin en çok göze çarpan özelliği "attribute masking" yani oyuncuların özelliklerinin saklanması. Bu konuda da hassas davranılmış ve ünlü sayılabilecek oyuncuların istatistikleri apaçık ortada. Fakat kendi liginde alt sıralarda oynayan takımların çoğu oyuncusuna scout göndermeniz gerekecektir. Scoutlardan bahsetmişken belirtmeden geçemeyeceğim. Birbirini tutmayan bir sürü yorumda bulunuyorlar. Örneğin istatistikleri bakımından benim takımımda rahatça oynayabilecek kapasitedeki bir oyuncuya "Sedan için yeteri kadar iyi değil" gibi bir yorumda bulunup, benim 3. yedek kalecimden bile daha kötü özelliklere sahip bir kaleciye "Yararlı bir transfer yapmış oluruz" diyebiliyorlar. Üstelik bu tür hataları istatistikleri iyi olan scoutlar da yapıyorlar.

Sahada eziliyoruz, en iyisi taktik değişikliği

Oyunumuzda artık bir sürü yıldız yok. Gerçekten yıldız diyebileceğiniz toplam 10 isim göze çarpıyor. Eskiden bir sürü 16'nın üzerinde özelliği olan çok sayıda oyuncu vardı. (Bilmeyenler için-CM'de istatistikler 20 üzerinden) CM oynamış olan herkes Saviola'yı bilir, bu oyuncu yabancıların tabiriyle "god" yani tanrı olarak nitelendirilirdi. O dahil bir sürü yıldızın özellikleri düşürülmüş. Bunu eski oyundan bildiğim yıldızlara teker teker baktığımda fark ettim. Artık hiç



INFO-BOX MENAJERLİK

Bilgi İçin • www.sigames.com
Yapım • SI Games
Dağıtım • Eidos Interactive

Minimum Sistem • P200 MMX, 64 MB Ram, 2 MB ekran kartı

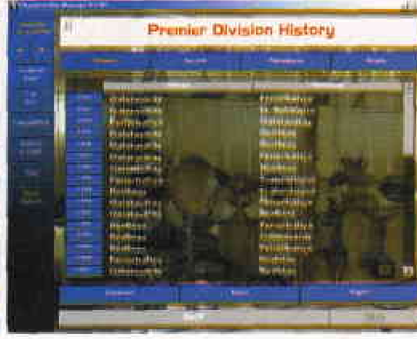
Multiplay • Var



LEVEL CLASSIC



İlk sene küme düşmemem için yalvaran yönetimin, benim sayemde hedefleri büyüdü.



Türkiye'de 2001 diye bir sene yaşanmamış, bilmeyenler öğrensin.



İlk sene takımın yıldızıydı, yerine daha iyiler geldi pes etmedi aynı ortalamayı tutturdu!

biri mükemmele yakın değiller. Bu oyunun daha da güzel olmasını sağlamış. Eskiden bu bir sürü yıldızı parayı bastırarak alıyordunuz, sonra bu yıldızlarla başarı elde ediyordunuz, bu başarılar sizi zengin yapıyordu ve yine yıldız oyuncu alıp oyunun ilahı olup çıkıyordunuz işin içinden. Artık takımlar yıldız oyuncularını satmak için eskisinden de astronomik ücretler istiyorlar.

İşte bu yüzden eskiden daha çok zevk almak için uyguladığımız keşfedilmemiş genç yıldız adaylarını bulma politikasını bu oyunda uygulamak zorundayız. Üstelik de fog of war, yani özellik gizlenmesi sayesinde bu iş gerçekten çok zevkli bir hale de geliyor. Bulduğunuz genç yetenekleri maçlarda oynatarak ve de gerekli antrenmanları yaptırarak 24 yaşına kadar geliştirebiliyorsunuz. Antrenmandan bahsetmişken: Çok çeşitli olmasa da (generel, fitness, technique,shooting) yine de takımınıza belirlediğini oyun stiline göre antrenman yaptırma şansınız var. Rakibinizi fizik gücünüzle ezmeyi düşünüyorsanız fitness'a önem verin, eğer "Yok ben güzel ara paslarla adam geçmek veya oyuncularımın teketeklerde rakibi kolay çalımlamasını istiyorum" diyorsanız technique ağırlıklı bir antrenman tam size göre olacaktır. Bunu da beğenmezseniz ve her şeyden azar azar, karışık bir pide aman, antrenman istiyorum diyorsanız general training biçilmiş kaftan.

«Keşfedilmemiş genç yıldız adaylarını keşfetme politikasını bu oyunda uygulamak zorundasınız.»

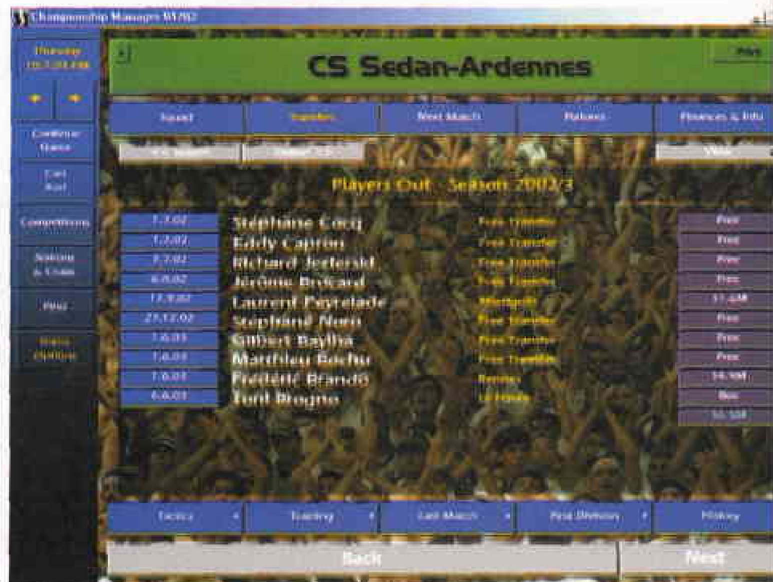
Antrenmana geç kalan veya tamamen kıran oyuncularınıza ilk yapışlarında sadece uyarı verin tekrarlarlarsa acımadan 2 haftalık paralarını kesin. En baştan para cezası verirseniz huysuz olan futbolcular hemen mutsuz oluyorlar hatta ve hatta takımdan ayrılmak istediklerini söylüyorlar. Bu oyuncuyu belli bir süre içinde elinizden çıkaramazsanız, takımınız bundan etkileniyor ve bir anda tamamen mutsuz bir takımla karşı karşıya kalıyorsunuz. O andan itibaren takımınızı toparlamak, basketbolda Michael Jordan'ı teketek tutmaktan daha zor hale geliyor.

Oyuncular mutsuz olmak için sudan sebepleri bahane ediyorlar. Örneğin bazı kötü oyuncular ilk 11'de oynayacak kapasiteye sahip olmamalarına rağmen. "İlk 11'e beni koymuyorsun" diye ağlamaya başlıyorlar. Olayı daha da abartıp maçta 4-5 yıldızlık (10 üzerinden) oynayan ondan sonra oyundan alınınca "Beni neden oyundan aldın? Ben çok iyi oynuyordum" diyen oyuncular da çıkıyor. Bunlar kötekten de anlamıyor, ancak takımdan gönderince kurtuluyorsunuz. Bazı oyuncuların ise iyi oynadıkça bir tarafları kalkıyor, yani burunları ve daha fazla para almak için yeni kontrat istiyorlar. Sizin paranız yok ise hemen mutsuz oluveriyorlar. Ya satarak kurtuluyorsunuz veya yönetimden futbolcu paraları için fazladan bir talepte bulunuyorsunuz. Genel olarak yönetimin cebinde akrep oluyor. Bu akrebin oyun boyunca hemen hemen hiç taviz vermediğini de söyleyebilirim.

Ah ulan ah, yanlış taktik verdik daha kötü oldu

İşte tam bu noktada oyundaki bir yenilik devreye giriyor. Yönetime karşı ültimatomda bulunuyorsunuz. Fakat daha ilk seneniz ise şu cümle ile karşılaşıyorsunuz: "Senin gibi daha çömez olan bir menajer adayına yakıştıramadık bu hareketi, bir daha olmasın başını yakarız yoksa." İlk senenin sonlarına doğru başarı üstüne başarı aldığınız da bu ültimatomu devreye soktuğunuzda yönetimin gerçekten parası yoksa "Şu ana kadar ki yaptığın işleri takdir ediyoruz fakat şu anda gerçekten paramız yok, merak etme en kısa zamanda sana para sağlayacağız." Siz gerçekten başarılı iseniz ve sezon içinde bu ültimatom olayını abartmamışsanız tabii ki bu yalanlara kanmayıp bir daha para isteyeçeksiniz. Büyük ihtimalle yine vermeyecekler. Zaten başarılı iseniz taraftarlar ve medya da arkanızda duracaklar. Tabii canavar medyayı çok nadiren arkamızda gördüğünüz için yönetime iyice baskı yapacaksınız. Eh tabi yönetim de sizin bu "duygusal" tavrınıza daha fazla dayanamayacak ve ihtiyacınız olan parayı verecekler. Dikkat derim, eğer küme düşmemeye oynayan bir takımın teknik sorumlusu iseniz senede en fazla bir kere para koparabilirsiniz. Bu nedendendir ki genç yeteneklere ihtiyaç duyuyorsunuz. Aşağıda isteyenlere genç, ucuz ve yetenekli birkaç futbolcu ismi vereceğim.

SI, oyunun motorunun gelişeceği, bilgisayarın yönettiği takımların aptalca hatalara düşmeyeceğini açıklamıştı. Biz de böyle umut ettiğimizi belirtmiştik. Açıkçası belirtmeliyim ki SI bizi hayal kırıklığına uğratmıyor. Ama şapka çıkaracağınız derecede bir gelişme de ne yazık ki yok. Yapay zekanın arttırıldığı açık, artık 2 ayaklı eleme usulü oynanan kupalarda, ilk maçta yenilen takım sizden ne kadar güçsüz olursa olsun atağa yönelik oynuyor. (En azından bu



Oyuncu satmaktan kaçınmayın, hele işinize yaramıyorlarsa beleşe verin gitsin.

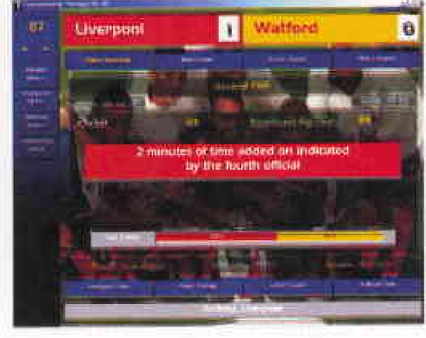
yazıyı yazana kadar oynadığım 6 sezon boyunca, sadece 1 istisna gördüm) Transferlerde de akılcı hareket edilmesi sağlanmış bilgisayarın. Artık yaşlı adamları pahalıya almak istemiyorlar, siz çok para talep ederseniz anında vazgeçiyorlar. CM'de ezelden beri, parmak basılması gereken önemli bir konu var ve bu halen devam ediyor: Siz önemli ve kaliteli bir oyuncuyu almak istediğinizde astronomik bile denilemeyecek rakamlar ortaya atıyorlar. Aşırı "duygusal" bir yönetiminiz yoksa, siz doğal olarak vazgeçiyorsunuz ve başka arayışlar içine giriyorsunuz. Ardından herhangi başka bir takım aynı futbolcuyu çok daha ucuz bir fiyata kapıveriyor. Tabii ki siz o sırada ya CM cd'sini kırıyor oluyorsunuz veya evinizde kafa atılmadık duvar bırakmıyorsunuz. Bunun oyunu zorlaştırmak için düşünülmüş olduğu bir gerçek, bazen bizleri deli etse de yararlı olduğunu düşünüyorum.

GOOOOLLL !

Oyundaki yenilikler hakkında biraz daha detaya girelim. Diyelim Galatasaray'a transfer ettiğiniz önemli bir oyuncunuz "Türkiye'ye alışamadım, ben mutsuzum, öyle parayla falan da beni kandıramazsın" diyor. Artık tek çözümünüz onunla aynı ülkeden bir kaç oyuncu daha transfer etmek değil. Böylece para harcamanız gerekmiyor. Oyuncunuzu kendi ülkesine 2-3 haftalık bir süreç için tatile gönderiyorsunuz, ve döndüğünde tekrar mutlu olma ihtimali oluyor. Unutmayın kesin mutlu olacak diye bir kaide yok. O zaman da en çok mangır elde edecek şekilde satmaya bakın.

Oyuncularınızın sık sık hastanelerde ameliyat masrafı çıkarmalarından mı yakınıyorsunuz? Devamlı sakatlanıyorlar mı? İşte sorununuza derman: Physio'nuzu (Fizyoterapist) kadronuzdaki bütün oyuncuları incelemesi için görevlendirin. Size "Beckham çok nadir sakatlanır.", "Giggs'in yan diz çapraz bağlarında ilerde bir problem çıkabilir" gibi raporlar verecek. Giggs örneğinde verdiğim teşhis eğer gerçeğe dönüşürse, bu sakatlık Giggs'in 3-4 aylık yeşil sahalardan uzak kalması anlamına gelir. Ancak SI size bir sakatlığı teşhisini daha önceden koymuş iseniz, bu sakatlığı daha hortlamadan, 2-3 haftada tedavi etme imkanı sunuyor. Oyuncunuzun profilinden rehabilitasyona gitmesini sağlayabiliyorsunuz. Bu sayede oyuncularınızı sakatlıktan adeta bir iyilik meleği gibi koruyorsunuz. "Bu sayede hiç oyuncum sakatlanmayacak, bütün bir sezonu 14 iyi oyuncu ile rahatlıkla tamamlarım" gibi düşüncelere sahip olan arkadaşlarımın hepsi hayal kırıklığına uğradılar. Çünkü düz mantık ile düşündüler: Benim canım arkadaşlarım, maçta bir oyuncunuzun burnunun, bacağının kırılacağını veya maç sırasında lifinin atacağını hesaba katmadılar. Sanki takımlarının fizyoterapistleri bir medyum da, bütün bunları da görecekmiş gibi hareket ettiler. Sezona yeterli genişlikte kadro kurmadan başladılar ve sonuç hüsran.





«Antrenmana geç kalan veya kıran oyuncularınıza ilk seferinde sadece uyarı verin.»

Can Bey hakkaten çok şansa kazandık bu maçı.

Yukarıda artık "Denizde kum, CM'de yıldız futbolcu" olayının azaltıldığına değinmiştim. Eh durum böyle olunca da orta seviyenin üstündeki futbolcu sayısında büyük bir artış oldu. Bu bakımdan oyuncuları birbiriyle kıyaslayabilmeniz için yapılan karşılaştırma ekranı çok iyi bir düşünce. Sekreteriniz ise çok iyi bir yardımcınız, sağ kolunuz olacak. Unutmak istemediğiniz şeyleri 1 hafta ile 1 ay arasında bir zaman sürecinde size bildiriyor: Kontrat yenileme, bir oyuncunun transferi veya gelecek vaat eden genç bir oyuncuya bir kaç ay sonra bakmanız gerektiği.

Eee, ne demişler: Resultanto İmportanto

Gördüğünüz gibi yeni her zamanki gibi bir SI klasiği. Eski versiyondan hiç bir şey götürmeden tam tersi; üstüne oyunu hem kolaylaştıracak, hem gerçekçi kılacak değişikliklerle CM 01/02'yi piyasaya çıkardı. Şu ana kadar sadece küçük takımlar ile oynadım bunlar Sedan ve Yimpaş Yozgatspor. Sizler için de tavsiyem kendinize güveniyorsanız küçük takımlar ile oynamanız çünkü bir Real Madrid'i alıp bütün kupaları silip süpürmenin hiç bir zorluğu yok. Eğer yeterli derecede transfer paranız yok ise bu oyuncuları alabilirsiniz: Ermakovich, Lunden, Barsom, Selakoviç, Hoiland, Naydenov, Sutton ve Lyon'daki Foe. Bunlar hem ucuz hem de kaliteli isimler, takımınıza çok şeyler katacaklardır. Hepinize Fatih Terim şansını olma şansını veren bu oyunu es geçmeyin. Hepinize sorunsuz futbolcular transfer etmenizi diliyorum. CM hakkında detaylı bir strateji yazısını ilerleyen aylarda vereceğiz.

Can Kori I can@level.com.tr

Şampiyonluğumu ilan ettiğim maçın ardından evde bir şampiyonluk turu attım.

CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02 — 90

Grafik • Zaten bu oyunu alan kimse grafik bakımından iddialı bir oyun oynamayacağını bilir.

Atmosfer • Ben her golden sonra yerimden fırlıyor, her yediğim golden sonra bir yerlere kafa atıyorsam, atmosfer 4-4'lüktür.

Ses • Oyunda maç dışında ses yok. Maçta ise seyirciler pozisyona veya hakemin kararına göre tezahürat yapıyorlar. Keşke maç dışında da bugüne kadar ki futbol ile ilgili olan parçalar konulsaydı.

Oynanabilirlik • Kendinizi bir taktisel deha veya inanılmaz hatalar yapan bir satranç ustası olarak hissettirebilecek kadar çok detay var, ve hepsini kullanabiliyoruz.

airline tycoon firstclass

Kendi uçağını uçur, hatta kendi hostesini kendin seç!

Şöyle bir düşününce, bir havayolu şirketinin başına geçme fikri gerçekten hoşuna gidiyor insanın. Havada özgürce süzülen uçaklar, servis yapan birbirinden zarif hostesler, duty free'den alışverişler, dünyanın dört bir yanına seyahatler ve tabii ki bol sıfırlı kazançlar. Dışarıdan oldukça renkli ve hareketli bir dünya gibi gözüküyor, değil mi? Aslında öyle de. Yalnız bir o kadar da riskli olduğunu eklemek gerek. Bildiğiniz gibi ikiz kuleler faciasından sonra birçok uçuş seferi iptal edildiği ve hiç kimse korkudan uçağa binmek istemediği için birçok havayolu şirketi iflas bayrağını çekti. Neyse ki Airline Tycoon, böyle bir parametre içermiyor. Gönül rahatlığıyla uçaklarınızı uçurabilir ve hosteslerinizle ilgilenebilirsiniz (!).

Farklı bir anlayış...

Oyuna ilk başladığınızda küçük çapta bir şok yaşıyorsunuz; çünkü Airline Tycoon, oynanış sistemi ve grafikleri bakımından diğer alışık olduğumuz Tycoon oyunlarından tamamıyla farklı. İzometrik bir perspektif üzerine yayılmak yerine, karikatürize tiplerin koşuşturduğu iki boyutlu bir ortamda isim yapmaya çalışıyorsunuz. Siz etrafınıza aval aval bakarken, asistanınız Belinda çıkageliyor ve size havaalanını gezdirerek, işlerin nasıl yürüdüğü hakkında briefing veriyor (tavsiye edilir).Tabii grafiklerin çizgi film tadında olması, oyununda öyle bir havada olacağı anlamına gelmiyor. Tam aksine Airline Tycoon, olayı derinlemesine ele almış kompleks bir oyun.

İşe dört havayolu şirketinden birini seçmekle başlıyorsunuz. Ben adamın tipinden dolayı 'Honey Airlines'ı seçtim (herif tam bir Türk!). Yönetici koltuğuna oturdunuz ama iş bunla bitmiyor tabii. Uçuş zamanlarını ayarlamak, yolcu çekmek, uçuş rotaları belirlemek, uçaklarınızın bakımını yapmak ve gerekirse onları tamir ettirmek, hostes seçmek, pilot kovmak gibi bir sürü ilgilenmeniz gereken iş var. Ama esas amacınız rakiplerinizin cirosunu geçerek onları alt etmek. Görevleriniz birbirinden çok farklı; belli sayıda uçuş yapmak ve şehirleri yeni rotalarla birbirine bağlamak gibi standart olayların yanı sıra yörüngeye ilk uzay istasyonunu kuran firma olmak gibi sıradışı misyonlarınız da var.

Tiyolara kulak verin...

Her gün havaalanı yöneticisine uğrayıp, rakiplerinizin durumları hakkında bilgi almayı ihmal etmeyin. Rick'in barı da tıkandığınız durumlarda tavsiye almak için ideal. Personelinizden, reklam kampanyalarınıza kadar her şey kontrol altında olmalı. İmajınız çok önemli; popülerseniz, daha fazla yolcu firmanızı tercih edecektir. Gereğinde çıkarınız için rakiplerinizle anlaşmalar da yapabilirsiniz. Yalnız tüm bunları rayına sokmanız bir hayli zamanınızı alacak; çünkü oynanabilirlik bir hayli kasabiliyor. Detayların içinde boğulmanın yanı sıra devamlı oradan oraya koşturmak çok yorucu olabiliyor. Airline Tycoon ciddi bir oyun, hatta belki de fazla ciddi. Sağlam simülasyoncular dışındakiler zorlanabilir.

Güven Çatak I guven@level.com.tr

AIRLINE TYCOON: FIRST CLASS	71
Grafik • Karakterler komik ama oyunun çizgi film havasında olmasının pek bir getirisi yok. Oyun boyunca aynı havaalanında olmanız bunaltıcı bir durum.	
Atmosfer • Sağa sola koşuşturmaktan şöyle bir soluklanıp oyunun tadını çıkaramıyorsunuz. Rick'in barı dışında size rahat yok gibi.	
Ses • Müzik C64 günlerimi hatırlatıyor. Karakterlerin seslerinden ayırdedebiliyor olmanız güzel. Havaalanı anonsları da fena değil.	
Oynanabilirlik • Oyuna alışmanız saatlerinizi alabilir. Görevler oldukça kasabiliyor ve bir süre sonra işin koşturmaca kısmı çok can sıkıcı bir hal alıyor.	

INFO-BOX STRATEJİ

Bilgi İçin • www.spellbound.net
Yapım • Spellbound Software
Dağıtım • Aral İthalat

Minimum Sistem • Pentium 133, 32MB Ram, 100MB sabit disk alanı, 4MB ekran kartı

Multiplay • Maksimum 4 oyuncu; modem, TCP/IP, IPX


İleride Rick gibi olmak istemiyorsanız, şimdiden asılın olaya...


Duty Free'den alacağınız bir cep telefonu işlerinizi kolaylaştıracaktır.


Rakiplerinizi tanımak için toplantıları kaçırmayın ve ayağınızı da masadan indirin.


Bir süre sonra koşuşturmaktan bunalacaksınız...

stronghold

Tez vakitte bir kale kurula şu tepenin üstüne. Öyle bir kale ki ben bile fethedemeyeyim.

Ortaçağ'da geçen real time strateji oyunlarına dair en sevdiğiniz şey nedir? Benimki kesinlikle kale inşa etmek. Age of Empires'ın her bölümünü haritada kale yapımında kullanılacak tek bir taş parçası dahi kalmayana kadar oynarım. Önce haşmetli kalemin burçları yükselmelidir. Ancak ondan sonra şövalyelerim düşmanın üzerine sürebilir atlarını. Bu yüzden ilk günden beri hayalini kurduğum bir oyundu Stronghold. Tamamen kale kurma ve kuşatma üzerine yoğunlaşan bir ortaçağ stratejisi.

Campaign Fakirliği

Stronghold'un ana campaign'i, benzer strateji oyunlarında olduğu gibi ard arda gelen görevler şeklinde hazırlanmış. Gerçi görevler arasında Defender of the Crown'ın ana ekranındaki bölünmüş Britanya'yı andıran bir haritada hangi bölgeden hangisine geçtiğinizi görüyorsunuz. Ancak nereye saldıracağınıza karar veremedikten sonra bu makyajdan başka bir şey değil. Eğer bölümler arasında bu harita daha geniş çaplı bir stratejinin öğesi olabilseymiş Stronghold daha derin bir oyun olabilirmiş. Ama şu haliyle ard arda gelen kale savunmaları şeklinde ilerliyor. Üstelik, görevlerin çoğunda savunmadasınız. Nadiren birilerinin kalesini kuşatıyorsunuz.

Gerçi oyunu çeşitlendirebilmek için iki farklı türde görevler eklenmiş. İlki olan askeri görevler oyunun asıl Campaign'ini ve birkaç ek görevi içeriyor. İkinci tür olan ekonomik görevler ise bütünüyle gereksiz. Tek amacınız belli bir sürede kaynak toplamak. Ne asker, ne savaş, ne eğlence. Eğer bu tip bir oyunun hoşunuza gitme ihtimali varsa bile gidip SimCity falan oynayın. Çünkü Stronghold savaş olmadan çok sıkıcı.

Bölümler arasında çıkan ara videolarda bazen sizin iki danışmanınız bazen de düşmanlarınız gereksiz konuşmalar yapıyor. Konuşulanların her ne kadar görevle alakası olsa da bu sıkıcı oldukları gerçeğini değiştirmiyor. Ana konu da öyle. Babanızı öldürmüşler, topraklarınızı geri almalıymışsınız falan. Özellikle de düşmanlarınızın karikatürize edilmiş hayvanlar olması, hele de en salak düşmanınız domuzcuk ve farecik bütünüyle iğrenç. Hiçbir düşmanda Mordred'ın karizması olmayınca insan da hikayeyi falan dikkate almıyor elbette. Kısacası biz kalemizi saunuruz, sebepleri sonuçları bizi ilgilendirmez.

Oyunun tamamen kale savunması üzerine kurulmuş olması pek çok öğenin de buna göre değiştirilmesini getirmiş. Mesela kaleniz dar bir alan olduğu için bütün binaları kale içine yapamıyorsunuz. Ancak bir saldırı olduğunda düşmanın ilk hareketi genelde dışarıda kalan yapıları yıkmak oluyor. Bu yüzden elinizden geldiğince fazla binayı kalenin içine sığdırmalısınız. Neyse ki diğer oyunlardaki gibi binalar sürekli olarak yolu kapatıp birbirini sıkıştırmıyor. Adamlarınız tarlaların, deponun ve daha pek çok binanın içinden geçip gidebiliyorlar. Böylece binaları kalenin içine tıkış tıkış dizseniz bile dolaşım probleminiz pek olmuyor.

Pek çok görevde mevcut bir kaleyi güçlendirirken bazı görevlerde kaleyi sıfırdan siz yaptığınız için kalenizi daha büyük tutma şansınız da var elbette. Ama unutmayın ki kaleniz büyüdükçe dayanma gücü azalacaktır. Dev bir kale yapmak yerine daha küçük ama daha kalın duvarları ve sık yerleştirilmiş kuleleri olan bir kaleyi tercih edin. Ama en önemlisi kalenizi yaparken düşmanın ne yönden saldıracağını ve çevrenin topografyasından doğan doğal savunma duvarlarını kullanın.



Basın üstlerine yağı! Yok öyle bizim duvara merdiven dayamak!

Görevler boyunca karşınızda birim üretip sürekli üzerinize salan bir düşman üssü olmadığı için düşman belli zaman aralıklarıyla, genelde gittikçe kuvvetlenerek, dalgalar halinde geliyor.

INFO-BOX **STRATEJİ**

Bilgi İçin • www.godgames.com
Yapım • Firefly Studios
Dağıtım • God Games

Minimum Sistem • PII 400, 64MB RAM, 650MB HDD varsa GamePad

Multiplay • Var

Haritaya giriş yapacakları nokta işaretlenmiş olduğundan tam olarak nereden geleceklerini biliyorsunuz. Ancak o noktayı surlarla çevirmeyi aklınızdan bile geçirmeyin. Çünkü düşman haritaya girdiği an belli bir yakınlıktaki bütün yapılarınız otomatik olarak yıkılıyor.

Savunma Sanatı

Stronghold'un en eğlenceli yanlarından biri adamlarınızı surların üzerine yerleştirebilmeniz. Okçularınızı surlar boyunca ve kulelerin üzerine yerleştiriyorsunuz. Böylece düşman geldiğinde onları rahat rahat avlıyorlar. Elbette düşman okçuları da surlardaki adamlarınızı okluyorlar ama vurma şansları çok daha düşük. Ama düşmanın eli kolu bu kadar bağlı sanmayın. Stronghold'da tarih boyunca kalelere karşı kullanılmış hemen her türlü kuşatma silahı var. Mesela duvarları uzaktan vurabilen trebuchet ve mancınıklar, surlara dayayıp yukarı çıkabildikleri merdivenler, yer altından ilerleyip surların temellerini çökerten lağımcılar, kapılara dayanan koç başları, kuşatma kuleleri... Aklınıza gelmeyeceksınız.

Kuşatma ve savunma silahlarındaki bu çeşitlilik kale inşası içinde söz konusu. Öncelikle basit düz duvar örüyorsunuz. Daha sonra bunun dışına mazgallı, bir duvar örüyorsunuz. Aralara çeşit çeşit kuleleriniz ve kapılarınız geliyor. Kalenin çevresine hendek kazıp kale kapısına köprü koyduğunuzda daha bir güvendesiniz. Bu kadar zengin seçeneklere rağmen kale yapımının hale basit ve zevkli olması ise işin en keyifli yönü. Kale yapımını bu denli basit kılan Spacebar ile yapıları iki boyuta indirme veya sağ tık yaptığınızda açılan menüden haritayı çevirme ve duvarları alçaltma seçeneğinizin olması.

Realistik Ekonomi

Ama kale yapımı ve yönetimi için sadece duvarları örmek değil. Hatta bu işin en kolay yönü. Önemli olan kaynakları düzgün şekilde toplayıp işlemek ve insanlarınızı sürekli mutlu tutabilmek. Her ne kadar savaşta olsanız da eğer insanlar mutsuzlarsa size karşı olan güvenleri sarsılıyor ve kaleyi terk ediyorlar. Onları en çok

«Okçularınızı surlar boyunca dizerseniz düşmanı kolayca avlıyorlar. Ama düşmanın eli kolu bağlı sanmayın. »

ne gelirse. Bu yüzden savunmanızı çok iyi yerleştirmelisiniz. Mesela yeterince mızraklı adamınızı surlar boyunca dizmelisiniz ki surlara dayanan merdivenleri kırsınlar.

Sonra pek çok sinsi silahınız var. Örneğin surlarınızın çevresine rast gele kazıklı tuzaklar kuruyorsunuz. Düşman, bir adamı bu tuzağa basıp dünya değiştirene kadar fark edemiyor. En acımasızı da surların dışına yağ döşemek. Eğer doğru döşerseniz düşman bu yağın üzerinden geçmek zorunda kalıyor. Geriye kalan tek şey yanan bir okla yağı tutuşturup düşman ordusunun kebaba dönüşünü izlemek. Eğer geçen sene gösterime giren ve Jeanne d'Arc'ın hayatını konu alan Elçi (Messenger) filmini izlediyseniz, aynı atmosferi Stronghold'da da yakalayacaksınız.

mutlu eden şey fazladan yiyecek, ayrıca çevrelerini güzelleştiren bahçeler ve çocuk oyun alanları yapmak, Din ve içkinin motivasyonu mutluluklarını ve size olan bağlılıklarını arttırıyor. En sevmedikleri şeyse vergiler elbette. Kim sever ki vergileri. Ama temel para kaynağınız bu olduğu için onları bol yiyecek ve güzel bir çevre ile mutlu edip sonra elinizden geldiğince ağır vergilerle bunun karşılığını almalısınız.

Stronghold'u gerçek bir mücadele yapan şey kaynakların çeşitliliği ve her hangi bir şey üretmek için onları işlemeniz gerekmesi. Mesela atlı bir şövalye yapmak için öncelikle demir çıkartıp bunu iki ayrı atölyede zırh ve kılıca çevirmelisiniz. Bir yandan da seyisiniz onlar için at yetiştirmeli. Ama bunun için buğdaya ihtiyacı var. Öyleyse bir yandan buğday tarlalarınız çalışmalı. Hazır buğday yetiştirmişken ekmek de üretelim diyorsanız öncelikle buğdayı öğütecek bir yel değirmeni ve unu ekmeğe çevirecek bir fırın yapmalısınız. Üstelik neden kaç tane yapacağınızı, hangi sırayla yapacağınızı ve nereye yerleştireceğinizi çok iyi dengelemelisiniz. Mesela 3 buğday tarlası için bir yel değirmeni yeterli oluyor. Bunlardan elde edilen buğdayı ekmek yapmak içinse en az 6 tane fırınınız olmalı. Üstelik her şey kale içine sığmadığından neyin dışarıda kalacağı da çok önemli bir soru.

Oyunda gerek grafikler gerekse müzik ve sesler gayet iyi. Sizi büyülemiyorlar ama oyunun havasını tamamlıyorlar. Oyunda ne başarılı bulduğum noktalardan biriyse yapay zeka. Düşman saldırırken sizin adamlarınız da savunurken hiç komik duruma düşmüyorlar. Age of Empires'da olduğu gibi adamlarınız zaman zaman sizi deliye çevirmiyor, bir dediğinizi iki etmeden lordları için çırpınıyorlar.

Kısacası Stronghold, çok klasik bir türe oldukça ilginç bir yorum katan yaratıcı ve farklı bir oyun. En büyük eksiği hikaye ve campaign'lerin çok yavan olması. Ancak oldukça yetenekli harita editörü ve çok iyi hazırlanmış multiplayer haritaları bu açığını bir parça olsun kapatıyor.

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr







Kötü bir strateji beraberinde sadece hezimet ve gelecek kuşaklarca turizme açılabilecek şık harabeler getirir.

STRONGHOLD	88

Grafik ◆ Grafikler oyunun doğasına uygun olması ve güzelliği bir yana oldukça kullanışlılar. Duvarların ve binaların yer seviyesine indirilebilmesi hoş bir özellik.

Atmosfer ◆ Oyun orta çağ kuşatmalarının atmosferini gayet iyi veriyor. Karmaşa ve kan oyun boyunca hep kol kola.

Ses ◆ Çok çarpıcı olmasa da görevini yerine getiriyor. Oyunun şiddetine göre müziğin değişimi hoş.

Oynanabilirlik ◆ Stronghold'u benden daha basit ve pratik bir oynanabilirlikte yapmak mümkün olamazdı her halde.





f1 2001

4 tekerli canavarlar kırmızı ışıkların sönmesini bekliyor...



The Fast and the Furious filmine gidenleriniz var ise sinema çıkışında arkadaşlarınıza niye sizde de o arabalardan olmadığından yanmışınızdır. Gelin size biraz F1 2001 oynatalım, elinizde bu hız canavarlarından bir tane olması kimbilir neler neler vermek istersiniz. Bu makinelere araba demeye dilim varmıyor. Hızları saatte 350 kilometreye kadar çıkabilen, ardından 40 metre içinde bu hızı 120 km'ye kadar düşürebilecek bir fren mekanizmasına sahip olan bir arabayı herkes en azından bir kez kullanmak ister. Dünyada bugüne kadar yaklaşık 100 kişiye nasip olan bu olayı biz bilgisayar kullanıcılarına EA Sports sağlıyor. Hem de kazalarda yaralanmayacağımızın garantisini vererek (!). Bugüne kadar ki en gerçekçi Formula 1 oyununu yaptığını iddia eden EA Sports, bu konuda haklı gibi gözüküyor. Ama ne kadar haklı?

Anne ben de Schumi abi gibi olucam !

EA Sports firması kurulduğundan beri, yaptığı herhangi bir oyununu aldığımda grafikten yana şikayette bulunduğumu veya grafiklerin beni tatmin etmediğini hatırlamıyorum. Hatta daha da büyük konuşabilirim, EA Sports'un herhangi bir oyunu hakkında çok az eleştiride bulunurum. Çünkü onlar, bana göre her zaman yapabileceklerinin en iyisini yapıyorlar. F1 2001'in grafiklerinde büyük derecede bir ileri gitme yok, her zaman ki gibi biraz makyajlanmış durumda. Pistlerin çevrelerinde biraz daha detaya girilebilirdi diye düşünüyorum, ancak canavar bir sistem isteyeceğinden bu düşüncemden anında vazgeçiyorum. F1 2001 zaten bu haliyle bile yeteri kadar ciddi bir oyun makinesi istiyor.

Benim asıl dikkatimi çeken nokta müzikler ve de oyundaki sesler. Müzikleri daha önce ismini duymadığım Chicane grubu yapmış. Açıkçası oldukça beğendim. Yarışta kafanızı patlatan o motor seslerinden, menülerde uzaklaşıyorsunuz. Motor sesleri üstünde durmuşken, bu oyuna geliştirilip monte edilen motor sesinin duyduğum en gerçekçi ses olduğunu söyleyebilirim. O kadar ki bir F1 fanatiği olan babam (sabah 6'da yapılan yarışları bile kaçırmaz) ben oyunu oynarken, içerden "RTL eski F1 yarışlarını mı veriyor" diyerek geldi. Lastiklerin fren yaparken ki sürtünme sesleri, lastiklerin bazı virajlarda kayış sesleri oldukça gerçekçi yapılmış. Hatta bu sayede atacağınız spinlerden de kurtuluyorsunuz.

Eminim hepiniz oyunu en az bir kere "beginner" zorlukta başlamış ve de ne kadar sıkıcı bir şekilde bütün rakiplerinizi geçtiğinizi farketmişinizdir. Çünkü yapmanız gereken tek şey hızlanma tuşuna basmak ve önünüzdeki arabayı geçmek için direksiyonu sağa veya sola kırmak. Öte yandan "veteran" zorluk seviyesi ise akıllara zarar. Bu modda rakiplerinizin tozunu-



Yükleme ekranında pistin belli bölgelerindeki ideal hızları görüyoruz

INFO-BOX	YARIŞ

Bilgi İçin • www.ea.com
Yapım • EA Sports
Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • PIII 600, 128 MB Ram, 32 MB Ekran Kartı

Multiplay • Yok



Sürücü okulunda bu 2 kişilik ve Arrows'un 3 kişilik arabalarıyla katılıyoruz



Bu kum havuzları oynamak için değil ve girdiniz mi kolay kolay çıkamıyorsunuz.



Abi, şu yuvarlak şeylerden olmadan nasıl gitmeyi planlıyorsun?

zu yutması için iyi bir direksiyona ve de hızlı bir sisteme sahip olmanız gerekiyor. Tabii yeteneği de unutmamak gerek. Çünkü veteran'da oynarken pit bölgesi içinde belirli olan hız limitini geçmeniz işten bile değil. Hızınızı düşürmeniz ardından RPM sınırlayıcı açmanız, pit stop yapmanız, sonra pit yolundan çıkarken tekrar RPM'i kapamanız, hızlı davranmazsanız bir hayli süre kaybettirir. Bu da arka sıralarda sizin için rezerve edilen yerinizi almanız demektir.

Oyunda spin atmak çocuk oyuncağı. Hatta ben zor da olsa bütün yardımlar açıkken arabaya spin attırmayi başardım. Herhangi bir geniş virajı içten aldıktan sonra hızlanmaya çalışırken vites değişikliklerinde dikkatli olmanız gerekiyor. Yoksa semazenler gibi dönmeye başlarsınız. Arabaların fizik modelleri gerçeğe oldukça yakın. Çarpışmalarda arabalar ağırlıklarına göre tepki veriyor. Arabaların markasına göre hızları, yol tutuşları ve hızlanışları, frenajları da değişiyor. Örneğin McLaren'ler düz yolda kanat takmanız uçabilecek hale geliyorlar, Ferrari'ler fren sistemleri sayesinde virajlarda daha geç yavaşlama lüksüne sahipler.



Bu pist oyundaki en hızlı pistlerden biri aman dikkat uçmayın.

«Motor sesleri o kadar gerçekçi ki, F1 oynarken babam TV'de yarış yayınlanıyor zannetti»

Sen git oyununu oyna!

Oyunda başarılı olmak istiyorsanız önce driving school bölümünde bıkmadan usanmadan bütün sektörlerde bronze madalyaya ulaşmanız lazım. Bunun kolay olduğunu sanmayın, klavye ile hele bir de benimki gibi taş gibi bir klavye ile ne kadar işkence çektirici olduğunu göreceksiniz. Şahsen sizin için denedim, test ettim ve onaylamadım. Ancak arkadaşımda kaldığım o gece, bir direksiyonun insanın hayatını(!) bu derece etkilediğini ilk defa gördüm. O ne rahatlık öyle. Driving school'da tahmin edebileceğiniz üzere kırmızı ışıklar fren yapmanız, yeşiller ise hızlanmanız gerektiğini belirtirler. Unutmayın ki ya Arrows ya da Mindardi takımı ile bu testleri yapıyorsunuz, yani gerçek yarışta bir Ferrari ile çok daha geç fren yapıp, ardından daha erken hızlanabilirsiniz.

Ben ne yapıyorum ki ?

Yapay zeka zorluk seviyesine göre değişiyor. Beginner'da düz yolda hızları düşük, virajlarda normal araba ve sürücülerle karşılaşırken, veteran'da 2 tekerleği pist dışına kaysa bile anında toparlanıp bir sonraki virajda sizi geçebilecek kadar tehlikeli piskopatlarla yüz yüze geleceksiniz. Diğer sürücüler genellikle bulundukları sıraları korumaya çalışıyorlar, arabaları sizinkinden güçlü ise emin olun ki sizi epey zorlayacaklardır. Unutmayın arayı en başta açmak çok önemli, o yüzden çok az benzinle başlayıp bu piskopatlardan oldukça uzaklaşmak, gerekirse 3 pit-stop stratejisi uygulamanız gerekmekte. Eğer tahmin ettiğinizden çok benzin harcadıysanız veya kanadınız koptu ise "s" tuşu ile teknisyenlerle kontak kuruyorsunuz, onlar da hazır olduklarında "Gel abicim sorunun neyse tamir edeceğiz" diyorlar. Siz de paşa paşa giriyorsunuz pit'inize. Tabi benim gibi hayvanlık edip bir Minardi iken gidip McLaren'lerin garajına gitmeyeceksiniz! Giderseniz de arabanızın tamir edilmediğine şaşırmayacaksanız. Şaşırsanız da bunu çabuk atlatıp hemen kendi garajınıza gidecekseniz. Gitseniz de... Tamam, tamam sustum.

Biraz da şu EA'in bas bas bağırdığı "Değişen hava koşullarına" değinelim. Evet, oyunda hava günlük güneşlik iken yarışın ortasında hava koşulları değişebiliyor. Siz de buna göre pit'e girip lastik değiştirip, yeni stratejiler geliştirmek zorunda kalıyorsunuz. (F1 severler Barrichello'nun 10 küsurlu bir sırada iken yağmur yağmaya başlayan yarışı pit-stop'a girmeden, kazandığını hatırlayacaklar) Çünkü hava koşulları, özellikle de yağmur sizi çok etkiliyor. Hatta sadece etkiliyor denebilir, yağmur yağdığında "Vay be adamlar bunu da yapmış" dedirtecek kadar güzel animasyonlar yok fakat yine de tatmin edici.

Saol EA, oğlumun idealini gerçekleştirdin

Genel olarak bu oyunun gerçekten çok güzel yapıldığını. İsteyenlerin az da eğlence, isteyenlerin gerçekçilik buldukları, gerçek F1 yarışlarında yapılan geçişlerin yapıldığı, yanlış anda gaz verme sebebi ile bol bol topaç gibi döndüğünüz bir oyun. Eğlence isteyenlere aslında daha çok Midtown Madness türü oyunlar tavsiye edebiliriz. O yüzden gerçekçiliğe önem vermeyenler bu oyundan çok şeyler beklemesinler. BAR takımından F1 ve arabalar hakkında alınan bilgilerin EA'ya çok yardımcı olduğu açık. EA yine bir şahaser yaratmış, ama her zevke uyacak bir oyun değil.

Can Kori | can@level.com.tr

F 1 2001 — 86

Grafik • Eski F1'lere oranla doğal olarak gelişme var ancak maalesef büyük bir yol katedilmemiş.

Atmosfer • Bir yarış heyecanını başından sonuna kadar hissettiriyor. Bitiş çizgisini geçtiğinizde büyük bir rahatlık hissediyorsunuz.

Ses • Müzikleri yapan Chicane grubu iyi bir iş çıkarmış. Yarış içindeki sesler ise olağanüstü.

Oynanabilirlik • F1'de yapılan bütün ayarları oyunda da arabanıza yapabiliyorsunuz. Bütün arabaların kendilerine has özellikleri var.



zoo tycoon

Bugün hayvanat bahçesi kuracağız, hazırlayın kazmayı, küreği!

Sanırım bilgisayar oyunlarını ikiye ayırmamız gerekirse bu, Tycoon olanlar ve olmayan diye yapılır. Tycoon olmayan her oyunda kan, savaş, entrika, kovalama, kaçışma, vuruşma, heyecan olurken Tycoon oyunlarında büyükbabanızın huzuru, çimenlerin sakinliği, dışarıda kar yağarken sıcak yatağınızda kestirmenin rahatlığı vardır. Herhangi bir şey için panik yapmanıza veya strese girmenize gerek yoktur. Herhangi birini öldürmeyi ise hiç düşünmeyeceksiniz. Sadece basit mouse tıklamaları ile tatlı, şirin bir işletmeyi alıp, minik müşterilerinizi maksimum derecede mutlu etmek için ufak ayarlar, değişiklikler ve inşaatlar yapacaksınız.

Zoo Tycoon'u oynayınca gördük ki sevindiğimiz, iyi ki bu da yapılmış dediğimiz yanları olduğu gibi, bizi hayal kırıklığına uğratan ve üzen tarafları da var. Bu konuda detaylı bilgilere geçmeden önce sadece 4 hafta sonra gireceğiniz yeni yılın aynı bir Tycoon oyunu gibi geçirmenizi dilerim sevgili Level halkı.



Su aygırlarının suyu

Zoo Tycoon her şeyden önce *oynanmamayı* hakedecek bir oyun değil. Oynarken kesinlikle eğleneceğinize garanti ederim. Ama Zoo Tycoon büyük yenilikler getiren ve Tycoon dünyasında devrim açacak bir oyun da değil (hatta alakası yok). Başladığınızda göreceksiniz ki, oyunda 3 tane tutorial, 3 beginner, 4 intermediate, 4 advanced ve de 2 very advanced campaign bölümü var (bu her şeyden önce güzel bir özellik; çünkü kimi Tycoon'larda bu adım adım ilerleme ve bir görevi bitirtme sorumluluğu yoktur; halbuki gittikçe zorlaşan bir yapıya sahip olmalı bu tarz oyunlar). Buradaki eğitim görevlerini (tutorial) oynayarak oyun hakkında epey bir bilgi sahibi olabilirsiniz. Diğer zorluk seviyelerindeki görevleri ise ancak, bir önceki zorluk seviyesindeki tüm bölümleri bitirdikten sonra yapabilirsiniz. Tabii bunların dışında sizin belirleyeceğiniz bir mekanda ve istediğiniz kadar bır parayla "free mod"da oynama imkanınız da var.



Her Tycoon'da genel olarak müşterilerle ilgilenmeniz dışında yapmanız gereken ağırlıklı bir göreviniz vardır. Roller Coaster Tycoon'da bu milyonlarca çeşit tren yolu yapmaktı. Burada ise hayvanlarınızı maksimum derecede mutlu etmeye çalışmak yegane göreviniz olacak.. Hangi bölümde oynuyorsanız oynayın yer, seçili haritaya bağlı olarak genelde bir tane karakteristik özellik sergiler. Ama dünyanın dört bir yanından getirdiğiniz hayvanların bir kısmı çölde, bir kısmı yağmur ormanlarında, bir diğeri dağlarda, ötekisi platolarda vs. Kısacası bir çok alanda yetişen, ancak spesifik bir mekanda mutlu olabilecek yaratıklar. İşte bu, oyunun ana konseptini belirliyor. Her hayvan için kafes yaptıktan ve hayvanı içine yerleştirdikten sonra sağdan Zookeeper ikonuna basın ve hayvan terbiyecisinden hayvanın mutluluğu için gerekli olan her şeyi öğrenin. Sonra da kafesinizi ona göre donatmaya başlayın. Burada en çok dikkat etmeniz gereken nokta zemin (bazı hayvanlar birden fazla tür zeminde mutlu olabiliyor, ayrıca hemen hepsinde biraz su bulundurmanız gerekiyor). Daha sonra gerekli büyüklük-

INFO-BOX STRATEJİ

Bilgi İçin • www.microsoft.com/games
Yapım • Blue Fang Games
Dağıtım • Microsoft

Minimum Sistem • Pentium 233, 32 MB Ram, 250MB HD Alanı

Multiplay • Yok









te barınak, kimileri için taş ve çoğu hayvan için de uygun bir kaç ağaç gerekiyor. Bunların yanında bazı hayvanlar yanlarına arkadaş veya eş isterken birkaçı için de zemini yükseltmeniz, ya da kafes alanını büyütmeniz gerekecek. Tüm bunlar için oyunun başından sonuna kadar gözünüz devamlı hayvan terbiyecisi ikonunda olmalı; bir kere gerekli koşulları bir araya getirdikten ve ona bakacak ve yemek getirecek bir hayvan terbiyecisi de kiraladıktan sonra istinai durumlar haricinde o hayvan hep mutlu ve sağlıklı oluyor; hele bir de kafeste bir erkek bir dişi olursa yakında o türden yeni bir bebek müjdesi bile gelebilir. Ve unutmayın ki hayvanlarınız mutlu olmazlarsa ne hayvanat bahçenizin rating'i artar, ne herhangi bir müşteriniz olur, ne de hayvanlarınız uzun ömürlü olurlar. Kafesleri yaparken kimi ince ayrıntılara da dikkat etmelisiniz. Eğer kafesleriniz yeterince sağlam olmazsa, hayvanlarınız parmaklıkları kırıp kaçabilirler. Bu halk arasında birden paniğe neden olacak, ve Zoo Rating'iniz hızla düşmeye başlayacaktır (yeterince sağlam yapsanız bile, eğer maymun gibi ağaçlara tırmanabilen hayvanların ağaçlarını parmaklıklara yakın yerlere koyarsanız, kaçışları kaçınılmaz olur!).

«Zoo Tycoon büyük yenilikler getiren ve Tycoon dünyasında yeni bir devrim açacak bir oyun da değil»

Ylyen Karıncaylyen

Tabii ki yapmanız gereken tek şey hayvanlarınızın mutluluğuyla ilgilenmek değil. Diğer Tycoon'larda olduğu gibi para kazanmak ve müşterilerizin ihtiyaçlarını gidermek için bir takım binalar yapmalı, bir şeyler satmalısınız. Sodacı, hamburgerci, pizzacı, dondurmacı, hediyelik eşya dükkanı, restoran gibi standart binaların yanında atlı karınca, japon çiçek evi gibi ilginç olanlarını da bulmak mümkün. Elbette bunların yanında etrafı süslemek amacıyla bilimum ağaç, çiçek, havuz, lamba, hayvan heykelleri ve diğer bazı ihtiyaçlar olan çöp kutusu, dinlenme salonları, banklar yapabilirsiniz. Kısacası bir parkta bulunması gereken aklınıza gelebilecek her şeyi bulabilirsiniz. Bu noktada şiddetle belitmek gerekir ki, oyun kesinlikle çeşitlilik olarak isteneni veriyor. Kimi Tycoon'larda her şeyi yapar ve sonrasında da yenileri olmadığı için sıkılırdık. Ama burada 40'dan fazla hayvan çeşidi ve onlarca süsleme ve satıcıyla gerçekten zengin bir menü sunmuşlar. Ayrıca seçtiğiniz göreve göre de tüm bu seçenekler bir anda karşınıza çıkmıyor. Çoğunu zamanla (ve elbette parayla) keşfetmeniz gerekiyor. Yani Roller Coaster'da da olan ve tüm Tycoon oyunlarında zorunluluk derecesinde olmasını istediğim keşfetme bu oyunda da var. Böylece oyun hem dizayn hem de devamlı ilerleme üzerine kuruluyor.

Oyunun renkli ve çeşitli içeriğinin getirdiği zevk ne yazık ki bazı teknik özelliklerde hayal kırıklığına dönüşüyor. Öyle ki arkasında Microsoft gibi bir firmanın olduğu bir oyunda biraz daha yüksek kalitede ve belirgin grafikler, daha detaylı ve çarpıcı hayvan ses efektleri, sadece iki taneden daha çok zoom'lama seçeneği ve en önemlisi parkı halktan birinin gözünden görerek gezme gibi artık tüm bu tarzdaki oyunlarda olan özelliklerin olması gerekirdi.

Son söz olarak söylenmesi gereken bir şey varsa o da mükemmel değil ama kesinlikle "iyi" diyebileceğimiz bir oyun olduğu. Eğer arada bir de olsa gidip gezdiğiniz o hayvanat bahçelerine sadece bir gözlemci olarak değil de, daha derinden ve daha içinden bakmak istiyorsanız, bence bu oyuna bir bakın.

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

ZOO TYCOON	73

Grafik • Her ne kadar renk seçimi canlı olsa da, böyle bir oyunun genel olarak daha iyi grafiklerle karşımıza çıkması gerekirdi.

Atmosfer • Teknik eksikliklere rağmen geri kalan tüm görevlerini başarıyla yerine getiriyor ve o gizli Tycoon ruhu sayesinde oyunucuyu kendine bağlıyor..

Ses • Müzikleri ve hayvan efektleri fena değil, ama daha çok çeşit olsa daha eğlenceli olurdu.

Oynanabilirlik • Çok basit bir kontrolü ve inanılmaz kolay bir oynanabilirliği var. Senaryolar zor değil ve dikkatli gittiğiniz sürece rahatlıkla bitirebilirsiniz.

roadtoindia

Aşkınız için ne kadar uzağa gidebilirsiniz?

Muhtemelen Road to India oyun dünyası için bir ilk olma özelliğini taşıyor (en azından benim için öyle); daha önce Hindistan'a kadar uzanan bir adventure oynadığımı hiç hatırlamıyorum. Uzak Doğu'yu, Antik Yunan'ı, Orta Çağ Avrupa'sını, Eski Mısır'ı ve Güney Amerika medeniyetlerini gezdim, gördüm ama Hindistan hala keşfedilmemiş bir diyar, sanal belleğimde. Son yıllarda Hintliler'in yazılım sektöründeki atılımı, oyun tasarımcılarının da ilgisini çekmiş olsa gerek. Adamlar sadece beyin güçlerini kullanarak, pazarlayabilecekleri bir sektör yarattılar, hem de bir hayli fakir olmalarına rağmen. Zaten olayın en güzel tarafı da bu. Yazılım sektörünün beyin gücünden başka hiçbir şeye ihtiyacı yok; ne ham maddeye, ne de onları işleyecek fabrikalara (tam bize göre bir hamle) (bu sözleri bir yerden hatırlıyorum ben ama?... - BLX).

Şöyle bir geriye bakınca, The Longest Journey, Myst III: Exile derken adventure türünün *'ben hala buradayım ve dimdik ayaktayım'* dediğini görüyoruz. Tamam, her ay yeni bir adventure çıkmıyor ama çıkanlar da genellikle bizi uzun süre oyalayabilecek nitelikte oluyor. Neyse, girişi yaptık yapmasına da hala bu incelemeyi yazmam için bir şeyler eksik gibi. Tabii ya! Kama Sutra! Yani bu inceleme ancak Kama Sutra filminin müzikleri eşliğinde yazılır, öyle değil mi?

INFO-BOX ADVENTURE

Bilgi İçin • www.microids.com
Yapım • Microids
Dağıtım • Microids

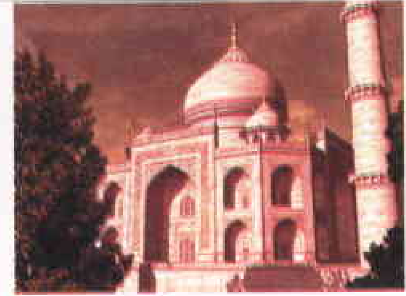
Minimum Sistem • Pentium II-266, 64MB Ram, 400MB sabit disk alanı, 8MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

Aşkı sonuna dek kovalamak...

Kahramanımız tipik bir Amerikalı. Adı Fred Reynolds. Onu ilk olarak Hintli nişanlısı Anusha'yı havaalanında memleketine uğurlarken görüyoruz. Birbirlerine sevgi dolu gözlerle bakıyor ve yine sevgi dolu sözlerle vedalaşıyorlar. Tabii bu kesinlikle bir 'elveda' değil. Derken Fred, Anusha'dan bir mektup alıyor ve aynen nakavt oluyor. Mektupta, ilişkilerinin bittiği ve onu aramaya çalışmasının boşuna olacağı yazılı. Fred olan bitene hiçbir anlam veremiyor ve dellenip aşkının peşinden Hindistan yollarına dökülüyor. Tam Anusha'nın mahallesine gelmişken, sevdiği kadının zorla bir arabaya bindirilerek kaçırılmasına tanık oluyor (işler karışıyor gibi). Kahramanımız olayı biraz kurcalayınca, işin arkasından eski bir tarikat olan (hatta varolmadıklarına inanılan) Thuglar çıkıyor. Thuglar, Anusha'yı ölüm tanrısı Kali'ye kurban etmeye niyetli. Peki ama neden? Yaşadığımız yüzyılda neden böyle bir ritüele ihtiyaç duyulsun ki? İşte bu noktada siz devreye giriyorsunuz. Biliyorum, daha yeni yoldan geldiniz, şöyle bir soluklanmak istiyorsunuz ama gönül bu, ferman beklemez, hem böyle bir hatunu bir daha nerede bulacaksınız?

Geleneksel hint çalgıları ve güzel bir demo eşliğinde kendimizi Yeni Delhi sokaklarında buluyoruz. Aslında daha önce Taj Mahal civarında



bir ısınma turu attığımızı söylemeliyim ama rüyamızda! Herhalde oyunun en ilginç olayı bu olsa gerek; iki ayrı alemde top koşturmak. Bir rüya alemindesiniz, bir gerçek dünyada. Ama öyle ayrı telden çalma durumu yok, tam bir uyum söz konusu. Rüyadayken çözdüğünüz bulmacalar veya yaşadığınız olaylar gerçeğe dönünce karşılaştığınız sorunlara ışık tutabiliyor. Bu anlamda senaryonun güzel kurgulandığını söyleyebilirim. Yalnız bana fazla çizgisel geldi. Belli seçenekleriniz var ve onların dışına çıkamıyorsunuz; yine de zor bir bulmacanın ardından nöbetçilere sinsice arkadan yaklaşıp, bayıltmak gibi bir aksiyonun gelmesi durumu dengeliyor. Kısacası biraz gerçek, biraz da gerçeküstü takılıyoruz ve bu sayede oyunu bir solukta bitiriyoruz. Zaten Road to India'nın en büyük eksilerinden biri oldukça kısa olması (bir oturuşta bitirecek kadar). Bir karşılaştırma yapmak gerekirse, Road to India, The Longest Journey'nin yanında bir önsöz tadında kalıyor diyebiliriz.

Hayvan deyip geçmeyin...

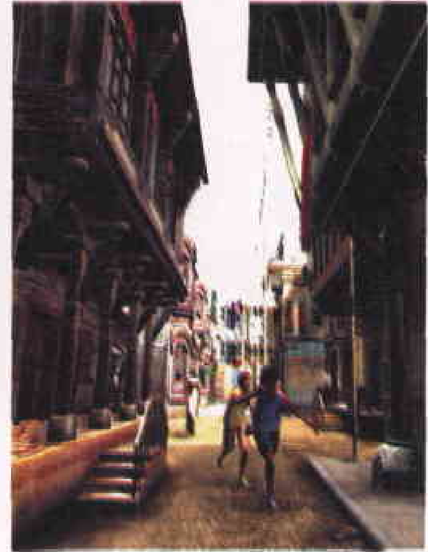
O kadar Hindistan'a gelmişsiniz, bir inek görmeden gitmek olur mu? Bildiğiniz gibi inekler











Hindistan'da kutsal kabul edildiği için, öylece ortada gezinebiliyorlar (hatta bir tanesi yolunuzu kesecek, şimdiden söylemesi). İşinize en çok yarayacak hayvan ise bir maymun. Önemli bir bulmacayı onun sayesinde çözüyorsunuz ama biraz maymunca konuşmanız gerekecek (unutmadan, bir de sırtına atlayıp, dörtnala (!) koşturduğunuz bir fil var). Bulmacalar, genellikle kolay ve belli bir mantık üstüne kurulu; olay bulduğunuz bir eşyayı, uygun bir yerde kullanmak tamamıyla. Birkaç labirent vakasıyla karşılaşıyoruz ama onlar da korkacak cinsten değil. Hayvanların dışında size en çok dilenciler yardımcı oluyor, tabii parayı konuşturduğunuz sürece. Özellikle bir tane çocuk var ki bilmediği halt yok diyebilirim.

«Herhalde oyunun en ilginç olayı iki ayrı sahada top koşturmanız olsa gerek; bir rüya alemindesiniz, bir gerçek dünyada...»

Diyaloglarınız genellikle 'Bu resimdeki adamı tanıyor musun?' tarzı cümlelerden oluşuyor. Öyle derin muhabbetlere giremiyorsunuz; sadece tanrı Kali ve Thug tarikatından bahsedecek kadar derinliği olan bir oyun. Açıkçası zengin Hint kültüründen kesitler sunmaması yazık olmuş (mesela Hint kınası bu ara çok popüler). Road to India, Myst gibi birinci şahıs perspektifinden oynanıyor. 360 derecelik bir görüş serbestliğiniz var. Envanterinizi açmak için bir sağ tık yeterli. Ayrıca Fred, envanterine otomatikman oyunla ilgili bazı notlar alıyor; anlayamadığınız bir nokta olursa, bu notlara başvurabilirsiniz.

Ganj'a yansıyan renkler...

Aslında oyun boyunca Ganj'ın kıyısına bile uğramıyorsunuz ama Hindistan'a özgü renkler grafiklere hakim durumda. Çözünürlük (640x480) biraz düşük olduğu için bazen arka planlar sırıtabiliyor, özellikle 17 inch bir monitörde oynuyorsanız. Rüya ve gerçek ayrımı grafiklere de yansımış. Fred'in baygın olmadığı zamanlarda gezdiği Yeni Delhi sokakları çok daha renkli ve detaylıyken, mışıl mışıl uyurken gördüğü eski Hindistan ise daha yumuşak renkler içeriyor. Zaten rüyadayken etrafınızı köşeleri buhu yapmış bir gözlük takıyormuş gibi görüyorsunuz. Grafiklerin aksine karakterler 3D ve hiç de fena gözükmüyorlar; hareketlerinin akıcı olduğu bile söylenebilir. Müzikler tabii ki güzel (ama Karna Sutra'nın soundtrack'i daha güzel). Gerçi tekrar etmesi belli bir süreden sonra can sıkabiliyor. Seslerin de iyi olduğu söylenebilir, özellikle çevresel sesler oyunun havasını bir anda değiştirebiliyor.

Belki Road to India, türdeşleriyle kıyas yapılabilecek kadar sağlam bir adventure değil ama en azından Hindistan'ın gizemli kapılarını ardına kadar olmasa bile bir parça aralayabilen, başarılı bir deneme. Cryo'nun tarihi adventure'ları gibi baymıyor ama onlar kadar da aydınlatıcı değil. Road to India, adventure türüne yeni adım atanlar için gayet uygun bir oyun. Deneyimli oyuncular ise bulmacaları aşırı kolay ve oyunu çok kısa bulacaktır. Ne yapalım, her istediğimiz olmuyor işte...

Güven Çatak | guven@level.com.tr

ROAD TO INDIA **72**

Grafik • Arka planlar biraz özensiz ve çözünürlük düşük. Ama genel anlamda grafikler fena değil, özellikle karakter modelleri gayet iyi.

Atmosfer • Hem rüya, hem gerçek derken ilginç bir atmosfer yakalanmış. Tabii geleneksel Hint müziklerinin de atmosfere katkısı büyük.

Ses • Çevresel sesler gayet başarılı ve seslendirmenin de ortalamanın üzerinde olduğu söylenebilir.

Oynanabilirlik • İlk birkaç dakika içinde arayüzü ve menü sistemini çözebiliyorsunuz. Gerisi zaten kolay; tıkla ve seyret.









subcommand

Denizin dibinde demirden evler...

Sub Command gibi köküne kadar gerçekçilik iddiasında bulunan bir denizaltı simülasyonunu nasıl eğlenceli bir yapım haline getirebilirsiniz? Cevap çok basit, getiremezsiniz. Bunu denerseniz gerçekçiliği yitirirsiniz. Sub Command ise mümkün olduğunca gerçekçi olmasına gayret edilmiş bir denizaltı simülasyonu, yani biraz heyecan ve eğlence arayan, sabır katsayısı da pek yüksek olmayan oyunculara göre değil. Bu oyun yüzlerce sayfalık kullanım kılavuzlarını bir nefeste okumaktan sıkılmayan ve askeri terminolojiyi sanki bir kruvazörün kaptan köprüsünde doğmuşçasına iyi bilen "ciddi" simülasyon oyuncularını memnun edecek biçimde hazırlanmış.

Oyunda dünya denizlerinde dolaşan pek çok farklı gemi ve araç türüne yer verilmiş, ancak siz bunlardan dördünü kullanabiliyorsunuz. Amerikan senaryolarında geliştirilmiş Los Angeles ve en son teknolojiyle tasarlanmış olan SeaWolf sınıfı nükleer saldırı denizaltıları, Rus senaryolarında ise Sovyet döneminin en korkulan tasarımlarından olan Akula sınıfı nükleer denizaltının iki farklı varyantını kullanma şansınız oluyor. Her geminin kontrol arabiriminin tamamen kendine has olarak tasarlanmış olması çok iyi bir detay. Ancak gemilerin tam kapasiteleri ve yetenekleri hakkında ne oyunda, ne de kullanma kılavuzunda pek fazla bilgi yok. Aslında bunu oyundaki hemen herşey için söylemek mümkün, CD üzerinde bulunan 200 küsür sayfalık Acrobat dosyası formatındaki kılavuz oyuncuyu çok fazla aydınlatmıyor. Yani eğer denizaltı ve elektronik muharebe konularını pek iyi bilmiyorsanız, kullanma kılavuzundan pek fazla bilgi almanız mümkün olmayacaktır.



INFO-BOX SİMULASYON

Bilgi İçin • www.subcommand.ea.com
Yapım • Sonalysts Inc.
Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • P2-233, 64 MB RAM, 750 MB sabit disk alanı, 8 MB Grfik Kartı.

Multiplay • Var.

Periskop Yukarı!

Sub Command Electronic Arts tarafından piyasaya sürülüyor ancak aslında daha önce Jane's tarafından çıkarılan 688(i) Hunter-Killer adlı oyunun devamı niteliğinde bir yapım. Her iki oyun da Sonalysts Inc tarafından geliştirilmiş, ancak Sub Command daha önceki oyundan bazı açılardan daha farklı. Herşeyden önce oyun üç boyutlu bir grafik motoruna sahip, ancak bunun anlamı tüm gösterge tablolarını kapatıp oyunu Arcade gibi oynayabileceğiniz anlamına gelmiyor. Aksine 3D grafikler sadece oyuna bir miktar renk katmak için kullanılıyorlar. Tıpkı gerçek bir denizaltıda olduğu gibi, oyunda etrafınızı "görmenizi" sağlayan tek unsur var, o da su altında iken sonar ve yüzeydeyken de radar sinyalleri. Etrafınızdaki herşeyi sonar yardımıyla "görmek" ve tanımlamak zorundasınız, ancak "farkında olduğunuz" unsurlar 3D grafik ekranında görüntüleniyorlar. Mesela bir düşman gemisiyle ilk temasınızda o araç ekranda basit bir sembol olarak gözüküyor. Eğer daha fazla bilgi edinip aracı veri tabanından tanımlayabilirseniz, ancak o zaman ekranda tamamen beliriyor.

Fakat burada küçük bir detay var, sizin bir savaş gemisi sandığınız şey aslında sivil bir tanker olabilir. Ya da belki aslında orada hiçbir şey yoktur, ama siz sonarı yanlış okuyorsunuzdur, kimbilir? Grafikler size bu konuda herhangi bir ipucu vermiyor, kendi işinizi yapmanızı şart koşuyorlar. Gerçekte 3 mil ötede dolaşıp duran o sinyalin ne olduğunu görebilmenin en emin yolu periskop seviyesine yükselmek ve bir göz atmak. Ancak dev bir nükleer denizaltı ile su yüzeyine bu denli yaklaşmanın sonuçları çoğunlukla ölümcül olabiliyor, özellikle aldığınız sinyal gerçekten de bir düşman destroyerine ait ise. Gerçekte tüm işler kontrol panelleri ile yürütülüyor ve büyük bir ihtimalle bu oyunu oynayacak olan sim ustaları 3D grafikleri hemen hiç kullanmayacaklardır.



Modern Silahlar

Günümüz savaş araçları, özellikle de nükleer denizaltılar gerçek birer mühendislik şaheseridirler. Gövdeleri titanyum, çelik, magnezyum ve karbon fiber gibi egzotik malzemelerden üretilir, bu sayede suyun yüzlerce metre altında aylarca kalabilmeleri sağlanır. Buna rağmen en güçlü gemiler bile modern savaş başlıklarının inanılmaz tahrip gücüne karşı pek fazla bir şansa sahip değildir, çoğu zaman tek bir torpido yemek bile mülti-milyar dolarlık bir denizaltıyı bitirebilir. Bu yüzden gerek denizaltılarda, gerek satıh gemilerinde elektronik muharebe büyük bir önem taşır. Gemiler savaş alanında birbirlerini önce bulabilmek, ayrıca kendilerine atılan silahları savuşturabilmek için son derece karmaşık elektronik sistemler taşırlar. Bu elektronik muharebe olayı gerçekte oldukça emek ve zaman alan, ayrıca sinir bozabilen bir çalış-


Yüzeye o kadar yaklaşmışken aktif sonar kullanmayın


Karşıdaki bir düşman destroyeri mi yoksa bir yanılsama mı?


Denizaltı ekipmanlarınıadınız gibi bilmeniz gerekiyor.

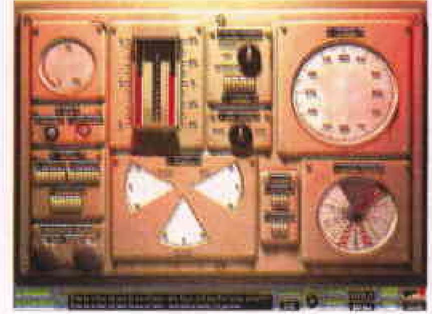
ma gerektirir. Sub Command bu unsuru oyun içinde başarıyla kullanıyor ve işini bilen oyuncuyu uzun, sinir bozucu köşe kapmacalarla heyecana sürüklüyor. Tabii modern savaş araçlarının sadece torpido değil pek çok farklı türde silah ve karşı önlem sistemi taşıdığını düşünürseniz, hızlı ve sistematik bir çalışmanın nasıl büyük önem kazandığını anlayabilirsiniz.

Oyunda eksik olan bir unsur ise hasar yönetimi unsurunun tamamen göz ardı edilmiş olması. Gemilerin "sağlık" durumunu gösteren basit bir sağlık çubuğu var ve yara alan geminizin durumunu kontrol edebilmenize imkan yok. Her ne kadar modern savaş başlıkları çoğu zaman tek vuruşta işi tamamlasa da, yine de bu tür aşırı gerçekçi bir simülasyonda hasar kontrolüne hiç yer verilmemiş olması insana çok saçma geliyor.

Gelişen Olaylar

Sonalysts Inc tarafından yapılan bir önceki denizaltı simi olan 688'de seferberlik senaryolarının tamamen belirli bir yol izleyecek biçimde hazırlanmış olması oyuncuları oldukça hayal kırıklığına uğratmıştı. Bu gibi görev tasarımlarına hemen her oyunda rastlanır ve belli açılardan kullanılmaları kaçınılmazdır. Ancak bu tür görevler oyuncunun kendi stratejilerini geliştirme ve olaylara farklı açılardan yaklaşabilme özgürlüğünü tamamen elinden alır. Neyse ki Sub Command bu açıdan çok daha esnek bir tasarıma sahip. Her ne kadar görevler yine belirli bir çizgide ilerlese de, bu defa bir göre içinde aldığınız kararların sonuçlarının sonra ki görevleri ciddi biçimde etkilemesi mümkün oluyor. Tabii bu durum kendi stratejisini kurmayı seven oyuncular açısından çok daha sevindirici sayılır.

«Sub Command ancak ciddi simulasyon ustalarının oynamayı ve keyif almayı becerebilecekleri çok ciddi bir denizaltı simulasyonu.»



Uzun lafın kısası, Sub Command ancak ciddi simülasyon ustalarının oynamayı ve keyif almayı becerebilecekleri, çok ciddi bir denizaltı simülasyonu. Tabii bu yüzden oldukça kısıtlı bir kitleye hitap ediyor, ancak kesinlikle iyi kotarılmış bir yapım. Eğer kendinizi sabırlı, bilgili ve yetenekli bir simülasyon ustası olarak görüyorsanız bu oyunu kesinlikle edinmeniz gerekli. Çünkü bu türden çok fazla yapım çıkmıyor ve yeni bir denizaltı simi kimbilir bir daha ne zaman gelir. Ama oyun denince aklınıza sadece Counter-Strike geliyorsa, o zaman başka birşeylere bakmanız daha iyi olabilir.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

SUB COMMAND 89

Grafik • 3D grafikler oldukça iyi ve arabirimler de son derece kullanışlı hazırlanmış. Ancak bunun bol renkli bir aksiyon oyunu olmadığını hatırlamak gerekli, görsel güzellik bir noktada çok anlamlı değil.

Atmosfer • Eğer sabırlı ve dikkatli bir sim oyuncusu iseniz, o zaman denizin altındaki uzun bekleyişler ve sonarın tekdüze sesi sizi ekrana bağlamaya yetecektir.

Ses • Ses efektleri oldukça iyi kotarılmış, derinlerde av arayan bir denizaltının içinde olduğunuz hissini uyandırmayı başarıyor. Oyunda menüler dışında fazla müzik yok, ama zaten gerek te yok.

Oynanabilirlik • Oynaması oldukça zor ve ustalık isteyen bir oyun. Eğitim görevleri ve kullanma kılavuzu yetersiz, şüphesiz bu oyunu yapanlar sadece en usta sim oyuncularını hedef kitle olarak seçmişler.



Harry Potter AND THE PHILOSOPHER'S STONE

Harry Potter en sonunda sanal alemi de büyüledi...

INFO-BOX **AKSİYON/ADVENTURE**

Bilgi İçin • www.eagames.com
Yapım • KnowWonder Digital Mediaworks
Dağıtım • Aral İthalat

Minimum Sistem • Pentium II-266, 64MB Ram, 500MB sabit disk alanı, 8MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

Bunun zaten böyle olacağı belliydi; bir kitap bu kadar çok satarsa, ondan fazla dile çevrilirse, oyun kartları çıkarsa ve hatta filmi çekilirse, tabii ki bilgisayar oyunu da yapılır. Son birkaç yıldır, Harry Potter fırtınası tüm dünyayı kasıp kavurmakta. Bize biraz geç gelmiş olsa da etkisinden bir şey kaybetmediği kesin. Peki neden Harry Potter bu kadar tutuldu? Küçükler için yeni bir kahraman ve büyükler için bir yeni bir iş kapısı olması dışında neydi bu kadar onu cazip kılan? Bence bu sorunun cevabı, insanlara hala hayal kurulabildiğini ve kurulması gerektiğini hatırlatması. Gerçi ben ilk kitabı yarısına kadar okuyup bıraktım; biraz büyümüş olmak ve belki de biraz kitabın Türkçe olması beni Harry Potter aleminden uzaklaştırdı. Ama kitabı okuyanların kafalarında canlananlar bana hiç de yabancı değil çünkü ben de aynı düşleri 'Gizli Yediler' serisini okurken görmüştüm. Dünyanın, onca materyalist düşünceye ve fiberoptik kabloya boğulduğu bir zamanda Harry Potter, sığınılabilecek düşsel bir liman galiba (yalnız sadece küçükler için).



Acıların çocuğu olmak...

Harry Potter and the Sorcerers's Stone, aynı adlı ilk kitabın izinde giden bir oyun. İşin içinde büyülerin ve bulmacaların olması oyunu adventure kategorisine sokuyor. Öte yandan oradan oraya atlamalar ve sihirli değnekle yapılan büyüler oyunu aksiyon türüne de yaklaştırıyor. Oyunun önemli bir kısmı Hogwarts'da büyücülük eğitiminizi tamamlamakla geçiyor. Oyun 25 bölümden oluşmasına rağmen, sağlam kurgusu sayesinde bir bütünmüş gibi algılanabiliyor. Özellikle ara demolar hikayeyi öyle iyi bağlıyor ki bazen yeni bir bölümde olduğunuzu bile anlayamıyorsunuz. Okuldaki ilk gününüz bir hayli hareketli geçiyor; yeni arkadaşlar ediniyor, çeşitli büyüler öğreniyor ve süpürgeniz üzerinde uçuş dersleri alıyorsunuz. Tabii bunların hepsi bağlantılı gelişen olaylar; örneğin güzel Hermione ile tanışmanız, okulun belalısı Draco ile takışmanız veya 'Flipendo!' diye çığırarak eşyaları hareket ettirmeniz, sürekleyici bir sıra eşliğinde gerçekleşiyor.

Derslere devam zorunlu mu?

Büyüler, en büyük yardımcılarınız; onlar olmadan ne bulmacaları çözebilir, ne de kötülere dersini verebilirsiniz. Büyüleri öğrenmek için derslere giriyor ve küçük sınavlardan geçiyorsunuz. Sınav deyince gözünüz korkmasın, öyle kutucukları taşırmadan doldurmanız gereken bir durum yok ortada. Sadece mouse ile çeşitli şekillerin üzerinden geçiyorsunuz. Ne kadar hızlı yaparsanız, o kadar iyi (Gryfındor camiası daha fazla puan kazanıyor). Zaten her büyü yapışınızda aynı mouse hareketini tekrarlamıyorsunuz, o işlem sadece sınav için geçerli; daha sonra nişan alıp, sol tıkla-







manız yeterli. Çok çeşitli büyüleriniz var; örneğin 'Alohamora!' ile kilitli her şeyi açabiliyorken, 'Wingardium Leviosa!' ile kutuları havalandırıp, belli bir noktaya kadar götürebiliyorsunuz. Büyü gücünüzü doğrudan birine zarar vermekten çok, mekanizmaları harekete geçirmek ve önünüze çıkan engelleri kaldırmak için kullanıyorsunuz (öyle fireball atarak önünüze çıkanın canına okumak yok yani). Oyundaki bulmacalar daha çok 'çıkışı bulma' üstüne kurulu. Farklı büyüler öğrenildikçe, bulmacalar da farklılaşıyor. Devamlı aynı şeyleri yapmadığınız için sıkılmıyor ve dolayısıyla oyunun başından uzun süre kalkamıyorsunuz.

Oyundaki aksiyon, daha çok hoplama zıplama ve önünüze çıkan garip şeylerin poposuna bir şaplak atmadan ibaret. Tabii bir de bana Star Wars'un 'pod' yarışlarını hatırlatan süpürgeli hava takip sahneleri var. Atlarken boşluğa düşme stresine girmek istemiyorsanız, 'auto-jump' seçeneğini açabiliyor ve süpürgede ustalaşmak için de ana menüden 'Quidditch' seçeneğine girip, pratik yapabiliyorsunuz. Quidditch, aslında bir tür alt oyun; atlara değil de uçan süpürgelere binilen bir tür polo diyebiliriz. Amaç rakip kaleye

«Okuldaki ilk gününüz bir hayli hareketli geçiyor; yeni arkadaşlar ediniyor, çeşitli büyüler öğreniyor ve süpürgeniz üzerinde uçuş dersleri alıyorsunuz.»

gol atmaktan başka bir şey değil. Alıştıktan sonra kıran kırana geçen maçlar yapıyorsunuz. Yine de multiplayer modunun eksikliği hissediliyor. Karşınıza çıkan yaratıkları tamamen yok etmek yerine genellikle bir süreliğine susturuyor veya pasifleştiriyorsunuz. Örneğin 'Gnome' denilen cenin kılıklı ucubelere bir 'Flipendo!' yapmanız yeterli; büyüyü yedikten sonra oturdukları yerde kalıp, bunaklaşıyorlar. Bitkiler biraz daha tehlikeli, özellikle diken atanlara dikkat. Ayrıca önünüze çıkan her şeyi toplamaya bakın; kurbağalar enerji verirken, renkli fasülyeler büyücü kartlarıyla değiş tokuş edilebiliyor.

Bu çocuk sınıfı geçer...

Harry Potter, oynanabilirliğinin yanısıra grafikleriyle de göz dolduruyor. Oyundaki mekanların çoğu filmdeki sahnelerden uyarlanmış (iyi de olmuş). Yüksek tavanlı koridorlar, loş gizli geçitler ve labirent tadındaki bahçeler, oyunun atmosferini oluşturan mekan türlerinden birkaçı. Doku seviyesini ve detay miktarını bir hayli abartabiliyorsunuz ama bu sefer de oyun yavaşlıyor (hele bir de çözünürlüğü 1024x768 yaptıysanız, vay halinize!). Minimum sistem gereksinimlerini en az ikiye katlamanız gerekli. Ayrıca her şey maksimumda olsa bile okuldan dışarıya çıkınca, grafiklerin havası bozuluyor; eciş bücüş ağaçlarla karşılaşıyorsunuz (iç mekanlara daha fazla özenilmiş).

Yine de oyunun grafikleri, Harry Potter'ın maceraları kadar renkli. Karakter modelleri ve animasyonlar da hiç fena değil. İlginç bir şey de oyunun Unreal Tournament'ın motorunu kullanıyor olması. Müzikler ne iyi, ne kötü ama seslen-





dirmeler çok iyi. Karakterlere atanan sesler ve Harry'nin büyü çığlıkları oyuna cuk oturmuş. Harry Potter, ufak tefek aksaklıklara rağmen elindeki konsepti çok iyi kullanabilmiş, oldukça eğlenceli ve sürükleyici bir oyun. Özellikle kitabı okuyanların, oyunun başından uzun süre kalkabileceğini sanmıyorum. Diğerlerinin ise oyundan sonra kitabı merak edip okuyacaklarını düşünüyorum.

Güven Çatak I guven@level.com.tr

HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE 75

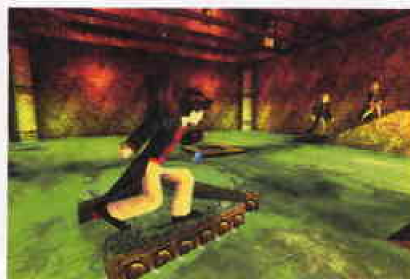
Grafik • Karakter modelleri ve iç mekanlar hiç fena değil ama dışarıya çıkınca durum değişiyor. Ayrıca ayarları maksimuma getirince, oyun yavaşlıyor.

Atmosfer • Filmden alıntı mekanlar ve kitaptan alıntı diyaloglar oldukça sürükleyici bir atmosfer yaratmış.

Ses • Karakter seslendirmeleri çok iyi ama diğer sesler ve müzik orta şekerli.

Oynanabilirlik • Kontrollere alışmanız birkaç dakikanızı alıyor; öğrenme süreci diye bir şey yok neredeyse. Quidditch oynamak gerçekten çok eğlenceli.







flight simulator2002



Bu oyun gerçekten de bir oyun mu?

Bundan birkaç yıl önce Microsoft'un oyun pazarına ciddi olarak girmeyi planladığı haberi duyulduğunda çoğu kişinin tepkisi alaylı bir gülümsemeden öteye gitmemişti. Neden gitsin ki, ne de olsa burada söz konusu olan Microsoft, yani sorunlu işletim sistemleri ve ofis yazılımlarıyla ünlü bir firma, doğru mu? Ama çoğu insanın kolayca gözardı ettiği bir gerçek vardı. O da Microsoft'un para ve tecrübe gibi iki temel unsura sahip olduğu idi, hem de bol bol sahip olduğu. Gerçekten de bol para ile pek çok sorunu çözebilirsiniz, mesela en yetenekli programcıları şirket bünyesine katabilir, en ünlü oyun firmalarıyla anlaşmalar yapabilir, en iyi donanım firmalarıyla anlaşarak çok güçlü bir konsolun üretimini finanse edebilirsiniz ve bol bol reklam yaparak insanların ilgisini çekmeyi başarabilirsiniz.

Tabii tüm bunları yapabilmeyi akıl edebilmek ve sonunda rezil olmadan bu denli büyük bir yükün altından kalkabilmek için para tek başına yeterli olmayacaktır. Bu noktada tecrübe ve bilgi birikimi devreye girer. Ve çoğu insanın gözden kaçırdığı bir gerçek daha var ki, o da Microsoft'un yazılım piyasasına daha dün girmediğidir. Gerçekte bu firma işletim sistemleri kodlamaya başladığı günden beri az çok oyunlara da bulaşmıştır. Ve her ne kadar oyun dünyasında bugüne dek büyük devrimler yaratacak ürünler ortaya koymamış olsa da, piyasaya sürdüğü oyunların genel olarak başarısızlığa uğramadığı gerçeği ortadadır.

Mesela Flight Simulator serisini ele alalım. Microsoft eskiden beri düzenli olarak Flight Simulator oyunları yapar ve her ne kadar bu tarzın meraklısı çok fazla olmasa da, bu seri başta

INFO-BOX	UÇUŞ SİMULASYONU
Bilgi İçin • www.microsoft.com	
Yapım • Microsoft	
Dağıtım • Microsoft	
Minimum Sistem • P2-300, 64 MB RAM, 8 MB ekran kartı.	
Multiplay • Var.	



Grafiklerdeki detay inanılmaz. Ama makinanızın nasıl yavaşladığını görünce inanmanız kolaylaşacak.

Amerika olmak üzere pek çok ülkede başarılı satış grafikleri çizmiştir. Ülkemizde sivil havacılığın hemen hiç gelişmemiş olması ve diğer etkenler yüzünden bu seri pek bilinmez, ancak yabancı ülkelerde sivil havacılık simülatörleri gerçekten de iyi bir pazar payına sahiptir. Hoş, ülkemizde doğru düzgün gelişmiş herhangi, ama herhangi bir sektör var mıdır, bu da tartışmaya açıktır. Ama sanırım bu tartışmanın yeri burası değildir.

Yoksa Oyun Değil mi?

Neyse, gelelim elimizdeki oyun olup olmadığı pek belli olmayan yeni oyunumuza, yani Flight Simulator 2002'ye. Peki bunun bir bilgisayar oyunu olup olmadığı konusunda neden kararsızım? Aslında bunun sebebini açıklayabilmek için Microsoft'un ve tabii diğer firmaların daha önce ki uçuş simülasyonlarına bir bakmak gerekir. Bugüne dek yapılmış olan simülasyonlar genellikle PC'lerin yeterince güçlü olmamasından kaynaklanan kısıtlamalar yüzünden özellikle ses ve grafik açısından çok yüksek kaliteye ulaşamamıştı. Yine aynı sebepten dolayı uçuş haritaları çok büyük olamıyordu, bu da özellikle büyük uçaklarla uzun mesafeleri uçmayı seven simülasyon meraklılarının hevesini kursağına tıkmaya yetiyordu.

Flight Simulator 2002 hem önceki Microsoft yapımları, hem de diğer firmaların sivil havacılık simleri ile kıyaslandığında, bu sorunları büyük ölçüde aşmış bir yapım olarak karşımıza çıkıyor. Serinin bu yeni oyunu öyle detaylı hazırlanmış ve geliştirilmiş ki, doğrusu bundan sonra çıkacak simülasyon türü oyunlar için yeni standardlar belirlediğini söylemek yanlış olmaz.

Neler Var?

Herşeyden önce FS 2002 bugüne dek yapılmış olan sivil havacılık simleri içinde belki de en iyi grafiklere sahip olanı denebilir. Tabii burada sadece uçak modellerinden bahsetmiyoruz, esas önemli olan nokta üzerinde uçulan bölgelerin ne denli gerçekçi hazırlandığıdır. FS 2002 oyunculara tüm dünya üzerinde uçma imkanı tanıyarak bugüne dek yapılmamış olanı gerçekleştiriyor. Oyunda ulaşabileceğiniz toplam 21,000 trafiğe açık havalimanı mevcut ve bunlar gerçe-







ğe uygun modellenmiş. Ancak bununla yetinilmeyerek özellikle önemli coğrafik mekanlar ve tarihi yapılar tek tek haritaya yerleştirilmiş. Bunun da ötesinde dünya haritasındaki her bölgenin en temel özellikleri bir veri tabanına girilmiş, siz bir bölge üzerinden uçarken program bu bilgileri kullanarak zemini inanılır bir kaplamayla örtüyor. Mesela yoğun bir yerleşim alanından geçerken aşağıda çok sayıda bina görüyorsunuz, dağlık ya da ormanlık alanlarda ise uygun bitki örtüleri ve benzeri kaplamalara rastlıyorsunuz. Bu uygulama tüm dünya haritasını inanılır bir biçimde modelleyebiliyor, ancak bunu yaparken çok daha az yer kaplayan bir veri tabanından yararlandığı için sonuçta oyunu 3 CD-ROM üzerinde sıkıştırmak mümkün oluyor. Oyun tüm bunları yaparken eski FS sürümleri ve onun rakipleriyle kıyaslanmayacak denli gerçekçi hazırlanmış grafikler sunabiliyor.

Bunun haricinde oyun uçulan bölge üzerinde inanılır seviyede bir hava trafiği de yaratabiliyor. Üstelik siz telsizden diğer uçaklar ve yer kontrol istasyonları arasında geçen konuşmaları rahatlıkla dinleyip buna uygun pozisyon alabiliyorsunuz.

MS FLIGHT SIMULATOR 2002 | 90

Grafik • FS 2002 grafik açısından gerçekten de benzerlerinden çok ileride bir yapım. Ancak oyunun tüm grafik özelliklerini akıcı bir biçimde görebilmek için ortalamanın biraz üstünde bir bilgisayara ihtiyacınız olacak.

Atmosfer • Bu alışılmış bir oyun olmadığından, bildik bir atmosfere da sahip değil. Eğer bir 747'yi yerden kesmek ve göklerde süzülmek fikri sizi heyecanlandırmıyorsa, zaten yanlış adrestesiniz demektir.

Ses • Bir uçuş simülasyonunda müzik aramak abesle iştigalden başka bir şey değildir bence. Seslere gelince, FS 2002 oynarken olması gereken her sesi orada bulacaksınız.

Oynanabilirlik • Bu son derece gelişmiş ve gerçekçi bir uçuş simülasyonu, o yüzden özellikle konuya yabancı olanlar bir hayli zorluk çekebilir. Küçük uçakları uçurmak nispeten kolay, ama büyük bir uçağı fırtınada havalandırmak için cidden tecrübeli olmanız şart.

«Flight Simulator 2002 o denli ciddi bir yapım ki, sivil havacılık okullarında eğitim amaçlı kullanılmaması için hiç bir neden yok.»

Bu durum sadece uçuş atmosferine katkıda bulunmuyor, aynı zamanda size farklı koşullarda ve değişen yoğunluktaki hava trafiği içinde nasıl uçulacağına dair tecrübe de kazandırıyor.

Ağır Siklet

FS 2002 masabaşı pilotlarına tüysiklet tek motorlu Cessna'dan tutun da, göklerin devi sayılan Boeing 747'ye dek pek çok sivil ve ticari uçağı uçurma imkanı sunuyor. Ayrıca Microsoft oyuna helikopter meraklıları için bir Bell Jet Ranger eklemeyi de unutmamış. Tabii bu kadar yıldan ve tecrübeden sonra FS serilerinin uçuş fizikleri konusunda ulaştığı gerçekçiliği vurgulamaya gerek yok sanıyorum. Ancak bu oyunda yeni bir unsur daha var ki bunu çoğu benzer yapımda görmek pek mümkün değil. FS 2002 son derece ciddi ve gerçekçi bir uçuş simülasyonu olmasına karşın, bu türle ilk defa tanışanları da olaya Fransız bırakmamak açısından, oldukça detaylı eğitim görevleri içeriyor. Hatta Microsoft iyice ileri giderek Amerika'nın en tanınmış uçuş öğretmenleri ile oyundaki bazı eğitim videolarını hazırlamaları için anlaşmış. Bu sayede daha önce hiç simülasyon türüyle ilgilenmemiş kişiler bile rahatlıkla temel uçuş prensiplerini öğrenebilirler. Ancak yine de ağır siklet bir yolcu uçağını Dallas hava sahası trafiğinde uçurabilmek için çok iyi İngilizce bilmeniz ve havacılık terminolojisinden anlamanız gerekiyor.

Oyun mu, Değil mi?

İşte bu noktada yazının en başındaki soruya geri dönüyoruz, FS 2002 gerçekten de bir "bilgisayar oyunu" sayılabilir mi? Bu denli ciddi ve gerçekçi bir yapıma "oyun" deyip geçmek ne denli doğru olur? FS 2002 o denli ciddi bir yapım ki, bugün bu programın sivil havacılık okullarında eğitim vermek için kullanılmaması için hiçbir neden yok. Ve hatta duyduğuma göre bazı okullar bunu yapmayı düşünüyorlar da. Her ne kadar FS 2002 tam kapasiteyle çalışabilmek için oldukça güçlü bir bilgisayara ihtiyaç duysa da, bugün satılmakta olan herhangi bir PC'nin gücü bu ihtiyacı karşılamaya fazlasıyla yetebilecek durumda. Peki dünya etrafında kendi rotanızı çizerek, her tür koşulda uçabilmenize ve sivil havacılığın temellerini gerçeğe uygun bir biçimde öğrenebilmenize imkan tanıyan bir yazılımı sırf evinizdeki PC'de rahatça çalışabildiği için "sadece oyun" olarak tanımlayabilir miyiz?

Bence bu pek mümkün değil. Her ne kadar biz bunu bir oyun dergisi kapsamında, "bilgisayar oyunu" olarak inceliyorsak ta, bu sizleri yanıltmasın. FS 2002 kesinlikle hoşça vakit geçirmesi için küçük oğlunuza ya da kızınıza alabileceğiniz bir "oyun" değil. FS 2002 hep pilot olmak istemiş, bu konuda pek çok şey öğrenmiş, ancak çeşitli sebeplerden dolayı bir türlü gerçek bir uçağa adım atamamış babaların isteyeceği bir simülasyon. Evet, kesinlikle böyle.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr



parisdakarrally

Son kontrollerinizi yapın çünkü birazdan toz dumana karışacak!

Ralli severler, Paris-Dakar rallisini çok iyi bilirler; ne de olsa dünyanın en zorlu rotası ve bu yarışta birinci gelmek, off-road olayını bitirmiş olmak anlamına geliyor. Tam 7000 millik bir yarış düşünün. Aklınıza gelebilecek her türlü araziye batıp çıkıyor, kıtalararası bir geçiş yapıyorsunuz. Evet, Avrupa'nın Paris'inden, Afrika'nın Dakar'ına uzanan bir geçiş.

Balık baştan kokar...

Huyum kurusun ama bir oyunu yükledikten sonra, nedir diye bakmadan önce mutlaka 'options' menüsüne dalarım (editör alışkanlığı işte) ve çözünürlüğü maksimuma çıkartıp, bilgisayarıma acı çektiririm. Paris-Dakar'ı yükleyince de aynı şeyi yaptım ve sessiz (!) demoyu izledikten sonra çözünürlüğü sonuna dayadım, 1024x768 hiç fena değil diye düşünerek. Ama oyuna şöyle hızlı bir giriş yaptıktan sonra bir de baktım ki çözünürlük 640x480. Hata yaptığımı düşünerek tekrar grafik menüsüne daldım ama nafile, çözünürlüğümüz maksimum 640x480. Şimdilik bu muhteşem 'bug'ı bir kenara bırakalım ve oyuna geçelim.









Yarışın orijinalinde olduğu gibi oyununda da dört tip araç kullanıyorsunuz. 4x4 cipler, kros motosikletler, buggy denilen çöl araçları ve yine çöl için ideal olan dört tekerli motorlar arasında bir seçim yapmak en başta biraz zor gelebilir; çünkü aletlerin hepsi acayip fiyakalı! Yine de bu sağlam 3D modellere bakıp aldanmamak gerek. Öncelikle yarıştığınız araziye göre araç seçmelisiniz. Örneğin çölde yarışmak için bir buggy oldukça uygunken, 4x4 bir jiple sorunlar yaşayabilirsiniz. Daha sonra sürüş tarzınıza göre, ağırlık ve motor gücü olaylarına karar verin. Kontrolleri iyi kıvırıyorsanız, hafif araçları tercih edebilirsiniz ama daha bu işlerde yeniyim diyorsanız, virajlarda çok savrulmamak için nispeten daha ağır araçlara takılın (en azından başlangıç için).

PARIS-DAKAR RALLY	48

Grafik • Maalesef bir bug sonucu sadece 640x480. Araç modelleri şık, arazi de fena değil ama çevresel elemanlar baştan savma.

Atmosfer • Dört tip araç kullanma fikri en başta insanı heyecanlandırıyor ama yarış başlayınca kullanamadığınızı görmek uyuz bir durum.

Ses • Müzikte Doğu ezgilerinin olması hoşuma gitti. Sesler kötü; bir ciple bir motorun sesini ayıramıyorsunuz.

Oynanabilirlik • Kontroller olabildiğince hassas ve bunu değiştirmek için bir ayar da yok. Ayrıca bu tarz bir oyunda multi-player olmaması büyük bir eksik.

Sağa Sert, Sola Yumuşak

Evet, Senegal'in balta girmemiş ormanlarında yarışa başlıyor ve kontrollerin ne kadar hassas ve zor olduğunu görüyoruz. Bu arada kontağı açmadan önce süspansiyonlar, şok emiciler ve lastiklerle ilgili ayarlar yapabilirsiniz ama pek etkili olduklarını sanmıyorum. Eğer bir cip kullanıyorsanız, co-pilotunuzun 'sağa sert, sola yumuşak' direktiflerine kulak verin çünkü bazen ortalık öyle toz duman oluyor ki hiçbir şey göremiyorsunuz. Oyun yıkık köprüler, düşen kayalar, yolun ortasında duran açağlar ve kum fırtınaları gibi engellerle donatılmış. Ama ne yazık ki bu engeller yerine kontroller sizi bir güzel yıldırıyor. Grafikler, özellikle araç modelleri güzel ama ağaç ve türevleri çok uyduruk. Müzikte oryantalist bir hava yakalanmış. Hoşuma gitti ama hep aynı şey çalıyor ve sesleri de birbirinden ayırmak çok güç. Bence Paris-Dakar fanatikleri bir süre daha beklemeli ve beklerken Motocross Madness 2 takılmalı.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

INFO-BOX YARIŞ

Bilgi İçin • www.dakar-rally-game.com
Yapım • Broadsword Interactive
Dağıtım • Acclaim

Minimum Sistem • Pentium II-450, 128MB Ram, 800MB sabit disk alanı, 16MB 3D AGP ekran kartı

Multiplay • Yok





houseofthedead2

"Dıkşınya dıkşınya" fırtınası tüm hızıyla devam ediyor!!!

Sega "... of the death" serisine tüm hızıyla devam ediyor. İlk House of the Death'i bilmeyenler için ufak bir hatırlatma, bu oyun aynı zamanda bir kaç ay önce incelediğim The Typing of the Death oyunuyla aynı seride kabul edilebilir.

Dıkşın!

Sega grafik motoru biraz modifiye ederek her iki oyun için de kullanmış. Typing of the Death'de karşınıza gelen yaratıkları gerekli kelimeleri yazarak öldürmeye çalışıyordunuz. Bu oyun, motoru asıl yapıldığı amacı ile kullanıyor. Hani oyun salonlarında elinizde silahla ekrana ateş ettiğiniz oyunlar vardır ya. Sizin karakteri yönlendiremediğiniz sadece karşınıza çıkanları pırasa gibi indirdiğiniz oyunlar. İşte House of the Death bu tip oyunlardan. Tabii elinizde silah olması az bir ihtimal olduğundan mouse'unuzu silah olarak kullanıyorsunuz. Oyun konu itibariyle fazla bir içeriğe sahip değil. Yine de birşeyler söylemek gerekirse siz bir ajan grubunun bir üyesisiniz. Kötü adam ve onun yarattığı zombiler şehri esir almış durumda. Siz de uzun bir yolculukla önce yoldaki garip canavarları sonra da kötü adamı haklamaya çalışıyorsunuz.

Oyunun içinde bir kaç değişik mod olması eğlenceli olmuş. Yani her zaman hikayeye bağlı oynamak zorunda değilsiniz. Esasında bu değişik modlar Typing of the Death'de daha fazlaydı. Çünkü o oyunun amacı biraz da 10 parmak klavye kullanmayı öğretmekti. Bu sefer bu kadar çeşitlilik için malzeme çıkmamış. Ama yine de elinizde bir Boss Level bir de Training Mode var. Boss Level sadece oyundaki bölüm sonu yaratıklarını vurabileceğiniz bir bölüm. Her bölüm sonu yaratığının değişik zayıf noktası olduğu için yeterli alıştırma yapabilmek mümkün. Training Mode da ise farklı şekillerde mouse alıştırması yaptırılıyor. Yani sürekli daha zor hedefleri vurmanız isteniyor. Esasında Counter için iyi bir alıştırma olabilir. Çünkü yaratıkları vurmak zor. Bir yandan da bazıları kafalarından daha çabuk öldüğü için kafalarına ateş etmeye çalışıyorsunuz. Headshot alıştırması da denebilir.

Dıkşınn!

Diğer modlar hikayeyi olduğu gibi ve çeşitli kurallara göre oynayabileceğiniz iki mod. Burada hikayeyi takip ediyor ve yolda önünüze gelen yaratıkları vuruyorsunuz. Hikayenin gidişi hep aynı fakat gittiğiniz yollar hep aynı olmayabiliyor. Eğer ortalıktaki insanları kurtarırsanız bazıları sizi değişik yollara sokuyor. Ayrıca bu kurtardığınız insanlar bazı power-up'lar da verebiliyorlar. Bir de etraftaki varilleri vurunca içlerinden çıkan power-up'ları alabiliyorsunuz. Fakat bunlar saniyelik işler ve el çabukluğu istiyor.

HOUSE OF THE DEAD 2 — **65**

Grafik • Basit bir 3D motor. Karakterinizi yönlendiremediğiniz için çok aktif sayılmaz. Biraz da hatalı. Yine de bakılmayacak gibi değil.

Atmosfer • Oyun salonlarındaki havayı bir nebze olsun evimde yaşayabildiğim için Sega'ya teşekkür ederim.

Ses • Deli gibi ateş edip silah doldurmaktan başka bir ses duymuyorum ki. Haaa bir de ara ara diyaloglar var.

Oynanabilirlik • Alışma süresi 4 dakika. Sürekli ve sadece ateş ediyorsunuz. İnadınıza göre oynama süreniz de değişecektir.

Teknik özellikler konusunda çok başarılı bir oyun değil. Grafiklerle çok uğraşılmadığı için çok hatayla karşılaşıyorsunuz. Ama oyunun konsol tipi bir action oyunu olduğunu düşünürseniz çok da takmayabilirsiniz. Bunun dışında diyaloglar için uğraşılmış. Ama dediğim gibi oyunda sadece deli gibi fire - reload arasında gidip geldiğiniz için birşeyin farkına varmıyorsunuz. Sonuç olarak oyun beni eğlendirdi. Ama anlamsızca sağa sola ateş edeceğinizi ve anlamsız panikler içinde elinizi mouse üzerinde kasacağınızı da unutmayın. Belki siz de eğlenirsiniz.

Onur Bayram | onur@level.com.tr







INFO-BOX — **AKSİYON**

Bilgi İçin • www.sega.com
Yapım • Sega
Dağıtım • Sega

Minimum Sistem • PII 300, 64MB RAM, 520MB HDD

Multiplay • Ağ üzerinden iki kişi





ONLINE

O kadar çok beklendi o kadar çok tanıtımı yapıldı ki Anarchy Online çıkar çıkmaz satışları patlayıverdi. Bizde bu patlamanın içine kendimizi zevkle atıverdik.

Anarchy Online



Rubi-Ka üzerinde bir çok oyunlar oynanan kocaman bir dünya. Aslında yüzölçümü olarak çok büyük değil ama yüzlerce oyuncunun tuttukları taraflar için savaşmaları için dizayn edilmiş ve bunun için bir sürü numara üretilmiş. Oyunda üç taraf var Omni-Tek adlı büyük bir şirket, bu şirkete baş kaldıran clanlar ve arada iki tarafı da tutmayan ve tarafsızlığını korumaya çalışan şehirler. Oyuna girer girmez mevcut olan ırklardan ve sınıflardan kendinize bir tip belirliyorsunuz. Bunun için laboratuvar gibi bir yerde bir sürü işlem yapıyorsunuz ve bu sırada iyice havaya giriyorsunuz. Kendimi bir terminatör yaratmaya çalışır gibi hissettim diyebilirim. Karakteriniz tamamlandıktan sonra ise hoop oyuna daliveriyorsunuz. Uzun süre boyunca karakterinizi geliştireceğiniz eğitim sahasında koştururken oyunu da iyice öğreniyor ve ilk levellarınızı yapmaya başlıyorsunuz. Zaten buradan itibaren oyun sizi sarıveriyor. Çünkü hem bir sürü silah, zırh, elektronik ıvır zıvır almak için para biriktirirken bir yandan da durmadan level atlamaya çalışıyorsunuz ve bu çaba sizde Heroes oynuyormuş gibi bir bağımlılık yaratıyor. Her zaman doldurulup atlanması gereken, eskisine göre daha uzak ama karakteriniz daha iyi olduğu için aslında daha yakın olan tecrübe puanlarınızı biriktirmeye bir takılıyorsunuz ki orada kalıyorsunuz. Ben karakterimi iki günde yedinci level yaptım.

Belli bir levella ulaşınca ilk başlarda size zor gelen yaratıklar şimdi size zayıf geldiği için onlardan hiç bir puan alamıyorsunuz. Daha doğrusu yalnızca bir puan alıyorsunuz. Ama tabiki üstlerinden çıkan ıvır zıvır değişmiyor. Durum böyle olunca sizde daha zorlu yaratıklar aramaya çıkıyorsunuz ve böylelikle şehrinizin dışındaki dungeonlara doğru yollanıyorsunuz. Tüm bunlar olurken bol bol öleceksiniz. Altıncı levela kadar ne kadar ölürseniz ölün hiç tecrübe puanı kaybetmiyorsunuz. Ama altıncı leveldan sonra insurance boot denilen makinalara uğrayıp belli bir para karşılığında karakterinizi save ediyorsunuz. Daha doğrusu DNA'nızı bırakıyorsunuz. Böylece siz ölünce oyununun mantığına göre karakteriniz tekrar yaratılıyor. Eğer sizi öldüren bir yaratıksa üstünüzdekilerin tamamı bir süre sonra çöpçü robotlar tarafından toplanıyor. Bunları da reclaim bootlardan alıp maceranıza devam edebiliyorsunuz. Zaten oyunda çok kuvetli oluncaya kadar uzun süre böyle devam edeceksiniz. Diğer oyuncularla takım kurabiliyor, kendi apartmanınıza sahip olup onu döşeyebiliyor, bilgisayar tarafından, isteğinize göre yaratılan questleri alıp (bunlar için de az bir para ödüyorsunuz) gerçekleştirerek para ve tecrübe kazanabiliyorsunuz.



Her yeni Online oyunda olduğu gibi Anarchy Online'da da bayağı büyük hatalar var. Örneğin yaratıklar size duvar arkasından veya bir tepeciğin arkasından saldırabiliyor. Siz de aynı şekilde karşılık verebiliyosunuz ve kurşunlarınız tepenin içinden geçiyor falan. Ayrıca severlar ilk zamanlar da devamlı göçüp duruyor ve oyunculara bağlantı problemleri yaratıyormuş. Şu anda duvar bug'ı devam ediyor ama oyunun bağlantısı çok iyi ve pinginiz 20 de olsa 14000 de olsa aynı tempoda oynayabiliyorsnuz. Aradaki fark çok az ve sizi rahatsız etmiyor. Ülkemizde bir çok insanın internete bağlanmak için modem kullandığını göz önüne alırsak bu çok iyi.

Oyundaki diğer insanlar çok cana yakın ve Ultima Online'daki eski ve ukala oyuncu tiplerini burada pek göremiyorsnuz çünkü herkes yeni ve birbirine yardımcı olmaya çalışan bir çok insan var. Daha ortak bir oyun ar-



gosu bile oluşmamış durumda. Herkes yeni deneme karşın karakterlerine abanıp onları birer canavar yapmış olan oyuncularda mevcut. Şimdiden ortalıkta 50. Level, pırıl pırıl yanan elektronik korumalı kalkanlarını kuşanmış, ellerinde tüfekleri ve karizmatik kıyafetleriyle dolaşan bir sürü tipde mevcut. Oyunla ilgili daha ayrıntılı bilgileri sizlere ulaştıracağım. Şimdi biraz daha uğraşıp karakterimi geliştirmeli ve daha çok şey öğrenmeliyim. Malum önümde kocaman bir MMORPG var ve ben burada bir acemiyim.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Tom Clancy's Ghost Recon

Tom Clancy's Ghost Recon

Counter Strike'ın artık iyice ayağa düştüğü ve serverları bir sürü hileci doldurduğu için kaliteli oyuncu kitlesinin sayısal olarak gitikçe daha da azaldığı bu günlerde alternatifler arar oldum. Her ne kadar server adminleri hile olayını kontrol altında tutmaya çalışsa da başka Half-Life modlarında da aynı hilelerin çalışmasından sonra işlerin böyle olmayacağını anlayıp Quake ya da Unreal gibi eski emektarlara yeniden göz kırpıyorum. Yeni oyunlarda ise Delta Force'dan sonra Tom Clancy's Ghost Recon benim gözümde şimdilik en iyi aday olarak görünüyor. Oyunun Türkiye'de bir serveri yok. Bunun için oyunun içinden çıkan ubi.com bağlantı programını kuruyorsunuz. Ubicom yeni kurulan bir server ağı ve bu yüzden zaman zaman çökmeler yaşanabiliyor. Programı açtığına karşınıza ubicom'da oynayabileceğiniz oyunlar çıkıyor. Buradan Ghost Recon'u "Play Now" ile seçiyorsunuz. Daha sonra çıkan listede lobiler ve orada ne kadar oyuncu sayısı olduğu yazıyor. Herhangi birisini seçince ise kendi serverini açan diğer oyuncuları görüp keyfinize göre herhangi birini seçebiliyorsunuz. Eğer elinizde oyunun demo versiyonu varsa onu da oynama şansına sahipsiniz. Fakat demoda yalnızca tek harita oynayabiliyorsunuz. Oyunda bir arada bilgisayara karşı, iki takımlara ayrılıp son adam sağ kalıncaya kadar çarpışma ya da belli bir bölgeyi tutma gibi görevler var. İki takımlı oyunda server sahibi üç kez ölme hakkı, ya da belli bir süre bitinceye kadar devamlı olarak dirilme gibi seçenekleri de açabiliyor. Bunlar arasında hiç şüphesiz ki en zevklisi iki takımlı ve haritasına göre bir ya da üç kez dirilme hakkına sahip olduğunuz kapışmalar. Oyunda tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi bir seferde ölme ya da yaralanma gibi seçenekler olduğundan seanslar tam bir taktik savaşı şeklinde geçiyor. Tabii ki bağlantı hızınız çok önem taşıyor. Geç saatlerde oynuyorsanız ve kablo sahibi iseniz idare edebiliyorsunuz. Ama siz genede sniper olmayın çünkü tutturmanız zor oluyor. Tavsiyem demolition specialist ya da soldier olmanız. Böylelikle tanksavar ve bomba atar kullanabiliyorsunuz. Tek kişilik oyunda oynadıkça açtığınız specialist karakterleri burada kullanabiliyorsunuz. Öldüğünüzde mouse'a basıp izleme ekranına geçin. Burada haritayı seçip istdiğiniz herhangi bir takım arkadaşınızı seçerek oyunu onun gözünden izlemeye devam etmeniz mümkün. Oyunu LAN'de oynamak ise bambaşka bir zevk. Özellikle hile gibi bir şey söz konusu olmadığından çok zevkli oluyor. Ama sniper olan ya da bir köşeye yatan karakterler bu oyunda biraz daha şanslı diyebilirim çünkü bir seferde vurulup öldüğünüzden dönüp karşılık verme şansınız pek olmuyor. Her oyundan sonra kaç mermi attığınıza ve kaçını vurduğunuza kadar varan ayrıntılı bir rapor alıyorsunuz. Ghost Recon özellikle LAN'de mutlaka ama mutlaka denenmesi gereken bir oyun. Delta Force'un yerini bile alacağını söyleyebilirim. Oynarken öğrendiğim bir bilgiyi de sizlerle paylaşmak istiyorum. Server açanlar arasında NewYork'a 3 MB'lık bağlantıya sahip olan insanlar gördüm. Üstelik bu bağlantı için ayda 35 $ gibi bir para ödediklerini öğrendiğimde iyice sinir oldum.



Ayın Siteleri

www.newgrounds.com



Eğer flash ile yapılan oyunlardan hoşlanıyorsanız bu sitede gerçekten eğlenceli ve güncel konulardan alınmış oyunlar bulabilirsiniz. Biraz şiddet içerse de düşünce olarak iyi tasarlanmış oyunlarda senaryo bile var. Toons kısmında gayet eğlenceli karikatürler bulabilirsiniz. Buradaki bazı oyunlar biraz 18 yaşından büyükler için ama internet bir derya ve kim neye nasıl isterse rahatlıkla ulaşabiliyor öyle değilmi? Sitenin özellikle themes ve features kısmına uğramadan geçmeyin. Her ikiside oldukça geniş bir içeriğe sahip. Sitenin arayüzü ise çok sade ve kullanışlı. Sitede newgrounds.com/pico adresine de bir bakın.

www.internetimiz.com



Ne ararsanız ya da ne aramazsanız herşeyi burada bulabilirsiniz. Sitede her bölüm çok geniş bir içeriğe sahip ama özellikle duvar kağıtları kısmında pek az rakibi bulunduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Hava durumundan borsadaki kağıtlara kadar her şey burada mevcut. Ayrıca bilgisayar bölümünün de çok ayrıntılı olduğunu söylemeliyim. Sitenin haritası çok dallı budaklı değil ve istediğiniz bilgiye çok kolayca, en kısa yoldan ulaşabiliyorsunuz. Oyun bölümü yok ama gündelik hayatla ilgili çok bilgi sağladığı için en azından bir iki günde bir mutlaka uğramanız gereken bir site. Atolye bölümünün bir benzerine ise daha önce başka bir hiç bir sitede rastlamadık.

www.flashokulu.com



Türk flashseverleri, birleşin! Eğer flash animasyonları seviyorsanız ve ister amatör ister profesyonel olarak ilgileniyorsanız bu site tam sizlere göre. Planlandığı tarihten daha erken açıldığı için bazı yerleri henüz tamamlanmamış durumda ama özellikle forum kısmı meraklıları birleştirmek ve fikir alış verişinde bulunmalarını sağlayacak bir merkez olması açısından çok yararlı. Bunun dışında efektler, looplar, fontlar, dersler, galeri ve linkler gibi bölümlerde son derece bilgilendirici. Siteyi takip ederek çok şey öğrenebilirsiniz. Sitenin özellikle oyuun ve çizgi film kısımlarını merakla bekliyoruz.

Maketçi



Aranızda maketçilikle uğraşan var mı bilmiyorum ama ben küçüklüğümde oturup günlerce bir maketin üzerinde çalışmaya bayılırdım. Hani hobiler hepimizin kafasını boşaltmak için yapılır ya. Maketçilikte bu hobilerin en harikalarındandır. Çünkü tamamen ayrıntıdan oluşan bu işte konsantrenizi kaybederseniz hata yaparsınız ve bu da geri dönüşü olan zor sonuçlar doğurur. Adresi www.angelfire.com/ca6/modelci/ olan site amatör bir dizayna sahip ama içerik olarak özenildiğini her şekilde gösteriyor. Siteden gidebileceğiniz linkler sayesinde bir sürü resime ve Türkiye deki diğer maketçilik sitelerinede ulaşabilirsiniz. Bence bu hobiye adım atmak için doğru bir basamak.



ULTIMA ONLINE

Origin Third Dawn'a iyice ağırlık vermeye başladı

Ultima online geçtiğimiz ay bir takım değişiklikler yaşadı. Origin eski oyunun üstüne kuma olarak getirdiği Third Dawn'a daha çok ilgi gösteriyor. Oyuncuları bu pakede yönlendirmek için elinden geleni yapan firma sırf Ilshenar için özel bir affiliation düzeni bile getirdi. Bu topraklar üzerinde yeni questler yaratıp yepyeni eşyalar ve yaratıklar ekleyerek bizim orada daha çok zaman harcamamızı sağladı. Fakat tüm bu ısrara rağmen Third Dawn kullandığımızda kaynaklanan lag problemini hala çözemedi. Özellikle Türkiyeden bağlananlar için Third Dawn ağırlıklı olarak tüccar karakterlerle kullanılan bir paket olmaktan bir adım öteye gidemiyor. Çünkü bu şekilde savaşmaya çalışmak çok riskli. Fakat grafiklerin çok çekici olduğuda şüphe götürmez bir gerçek.

Bu aydan itibaren size Türkiyedeki serverlarla ilgili bilgi vermeye başlayacaktım. Genel olarak verebileceğim bilgilerin dışında özellikle serverların bağlantı durumu, çalışan GM'lerin yardımcı olma dereceleri, dünyaların kendine has özellikleri, olarak oyuncuların davranışları ve serverda yapılan aktiviteler gibi bir çok özelliği sizlerle paylaşacaktım. Böylelikle sizlerin server seçiminde isteklerinizi karşılayan bir shard'a yönelmenize yardımcı olmayı planlıyordum. Fakat dergimizde internet bağlantımızla ilgili yaşadığımız sorunlar yüzünden bu ay başlayamadım. Dilerim gelecek aya yapabilirim.

Craftable itemlarda değişiklikler.

Origin gelecek aydan itibaren serverlarında oyuncular tarafından yapılabilen eşyalar üzeride bir takım değişikliklere gidecek ve bazı eşyaları oyundan kaldıracak. Inscription ile ilgili değişiklikler: Artık meditasyon yaparken aynı anda inscribe yapabileceksiniz. Eğer yanınızda yeterli malzeme yoksa veya inscribe teşebbüsünüz başarısız olursa mana kaybedeceksiniz. Ayrıca Rune book yaratmak için artık 8 değil 10 boş scroll'a ihtiyacınız olacak. Tailoring ile uğraşanlar artık cap ve tall straw hat yapamayacak. Artık short pant yapabileceksiniz. Plain dress ve fancy dress yapmak için gereken yetenek puanı artık 12.4 değil 33.1. Cut up cloth *diye yeni bir kumaş türü* çıktı. Tinkering için bir çok değişikliğe gidildi. Artık rolling pin, flour sifter, skillet, fletcher's tools, mapmaker's pen ve scriber's pen yapabilecekler. Tuzakların hasar verme gücü oldukça azaltıldı ve deadly poison trap gibi tuzaklar artık yok. Mücevher yapımıyla ilgili bir takım ufak değişikliklere de gidildi.



Havuz başında, mum ışığı altında romantik bir yemek.



Zenginlik böyle bir şey olmalı. Adamda o kadar çok şey var ki tüm kaleyi doldurmuş.



Ayın skill'i Wrestling

Türkçesi güreş olan wrestling için gereken ana stat strength'dir. Adından da anlaşıldığı üzere bu skill elinizde hiç bir şey yokken (buna büyü kitabıda dahil) otomatik olarak kullanılır. En genel kullanım alanı mage ve thiefler arasında vardır. Özellikle mageler için çok önemli bir skilldir. Çünkü büyü yaparken size vurmaya çalışan birine karşı konsantrasyonunuzun bozulmaması için bu skille ihtiyacınız vardır. Eğer bu skill'i kullanarak "ya Allah" diyip düşmanlarınıza girişmeyi planlıyorsanız bu fikrinizi tekrar gözden geçirmenizi tavsiye ederim. Çünkü yalnızca 1-8 arası zarar verebilirsiniz. Thief'ler için wrestling ve arms lore skillerinin birleşimi çok faydalıdır. Çünkü rakiplerini disarm ederek silahını çantasına düşürebilir ve kaşla göz arasında çalabilirler. Ya da wrestling ve anatomy ile "stun" yapabilirler. Stun karşınızdaki karakterin 5 saniye kadar felç olması ve hareketsiz olarak kalması demektir. Bu 5 saniye çok değerli olabilir. Çünkü bu zaman içinde recall ya da heal yapabilir hatta rakibinize bir corp por bile atabilirsiniz. Yukarıdaki şeyleri yapabilmeniz için yetenek puanınızın en aşağı 80 olması gerekmektedir. Ama siz gene de buna güvenmeyip puanınız 95lere dayanmadan PvP yapmayın derim.Wrestling'i geliştirmek için oyunda yapmanız gereken şey göğüs göğüse savaşta güçlü olan yaratıkların spawlarında dolanmaktır.

Burak Akmenek I burak@level.com.tr



ULTIMATE GEYİK

-Nightmare'ler normal atlardan daha hızlı koşuyor.
-Hadi canım yok öyle bir şey.
-Yarıştıralım istersen kaybeden atını da kaybeder.
-Araba yarışı sanki. Peki yapalım bakalım
Sonuç: Kablo kazanır...

CONSOLE MASTER



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Tombala mı, o da ne?

Az evvel arkadaşım aradı: "-İstanbul' da kar yağmaya başladı, tutacak gibi hem de" diyor. Way be, portakal, mandalina, grip aşısı, antifriz, yorgan, kardan adam derken kış da geldi çattı. Hurma, iftar sofrası, oruç, sahur, aile saadeti derken ise Ramazan bitti bile neredeyse. Hediyeler, süsler ve yeni beklentilerle dolu bir yeni yıl ise göz kırpmaya başladı. Sanırım artık benim de bir yaşlanma kompleksim oluşuyor. Umarım 2002 hepinize sağlıklı, mutlu ve dövizin düşük olduğu günler sunar. Tabi, döviz düşsün ki, oynama istasyonu 2, iks-kutusu ve oyun küpü sahibi olabilin, oyunlarını ise kolay alın:) Unutmayın, artık uzun kış gecelerinin tek ilacı tombala değil.

Yeni yılla beraber, EA Sports oyunları da birer birer dökülmeye başladı. Hatırlayacağınız gibi Fifa 2001 Türkiye sürümünün kapağında Galatasaray' lı Hagi' nin resmi vardı. Bu sene Türkiye ligi şampiyonu takım Fenerbahçe olduğundan, kapaktaki isim merakla beklenmeye başlamıştı. Beklenen olmadı, oyunun Türkiye versiyonunda bile bizim takımlardan birisinin resmi yoktu. Olsun, sorun yok:) Oyunun kopyasını yapan bizim uyanıklardan bir tanesi, bu işe kendince bir çözüm bulmuş ve kapağa montaj yaparak Fenerbahçeli Revivo' nun resmini yerleştirmiş. Bu aklımızı sadece güldürmek için değil, daha da verimli alanlarda kullanabiliriz umarım.

Bu ay yine dergimizde konsola ayrılan bölümü elimizden geldiğince doyurucu yapmaya çalıştık. Hileler kısmında sadece Aralık ayına özel olarak uzun zamandır ihmal ettiğim PlayStation 2 hileleri ve ram kodlarına yer verdim, PS One sahiplerinin anlayışına sığınıyorum. 2002 yılında, Level konsol sayfaları için bir dizi yeni fikirlerim var ama bakalım editöryal kurulumuzun ve en önemlisi de Sinan' ın zorlu elemelerinden geçebilecekler mi? Kurul dedim de, ya ben Onur' la uzun zamandır uğraşmıyorum, özledim keratayı. Naaber kız? O işi halledemedin hala di mi; aç kurt seniiii.... Bye&Smile....





HABERLER

Ve Sony, Connectix'i satın aldı

Çoğunuzun bildiği gibi Connectix, PlayStation oyunlarını kişisel bilgisayarlarda oynamaya yarayan Virtual Game Station isimli emülatörü geliştirip piyasaya süren firmaydı. PC ve Mac' lerde en problemsiz çalışan emülatör olma özelliğini taşıyan Virtual Game Station, oldukça rağbet gördü. Kendi konsolu satın alınmadan oyunlarının oynanmasını istemeyen Sony, bu firmayı defalarca kez mahkemeye vermiş, ve her seferinde de kaybetmişti. PlayStation efsanesinin babası Sony, bükemediği bu eli öpmeye de yanaşmayınca, çareyi Connectix' i tamamen satın almakta buldu.



Şimdi Sony' nin Virtual Game Station isimli emülatörü piyasadan çekeceği kesin. Peki satın aldığı şirket ne işe yarayacak? En olası yanıt, X-Box gibi rakip sistemler için Sony onaylı PlayStation 2 emülatörleri yapılacak olması. Bu şekilde PlayStation 2, cazibesini diğer konsolları tercih edenler için bile koruyacak. Peki bir diğer emülatöre; Bleem' e ne oldu? Ohoo, adamlar çoktan Ferrari' lerine binip keyif çatmaya gittiler bile. Aranızda başka bir PlayStation emülasyon şirketi kurmak isteyen var mı?

Delta Force PlayStation'a geliyor!

İşte PlayStation 2 için patlayan bomba isimlerden birisi daha! Novalogic, çok sevilen Delta Force isimli first person shooter oyununu PlayStation2' ye getireceğini açıkladı. Delta Force: Urban Warfare, temel olarak serinin önceki oyunlarına benzemesine rağmen, adından da belli ettiği gibi (kentsel savaş) değişik şehirlerin içinde ve etrafında geçecek. Önceki oyunları gibi, Urban Warfare de, ekip bazlı savaş deneyimi ve geniş bir yüksek teknoloji silah yelpazesi sunuyor. Geliştirilmiş yapay zeka özellikleri ve yepyeni bölümleri ile oynayacağımız oyun, Mayıs 2002' de kapımızı çalacak.

Konami, Silent Hill 2 resmi web sitesini açtı



Silent Hill 2' nin çıkmasına sayılı günler kalan şu zamanda, Konami tüm zamanların en iğrenç ve tiksinç oyunu olan Silent Hill 2 için hazırladığı web sitesini resmen açtı (bence Rugrats In Paris daha iğrençti). Bol hortlak ve gulyabani barındıran sitede hikaye, karakterler, oyunun yapımı, ekran koruyucular, kanınızı donduracak artwork' ler, yeni bir trailer ve daha buraya sığmayacak şeyler var. Görmek isteyene beleş; tabi yeterince cesaretiniz varsa:
http://www.silenthill2.de/auswahl.html

PlayMail

Playstation 2 ülkemizde de aldı başını gidiyor sanki. Ama ya oyunlar?

Çadırımın üstüne çip dedi damladı...

Merhabalar, ben Balıkesir' in ücra bir kasabasında oturuyorum. Uzun zamandır para biriktiriyordum ve sonunda bir PlayStation2 satın aldım. Oyun almaya gittiğimde ise 85 milyon lira gibi bir gerçekle karşılaştım. Haliyle şimdi çip taktırma peşindeyim. Ne yapmamı tavsiye edersin? Gran Turismo 3' ü bulabilir miyim mesela? Bir de Bouncer, ISS Pro Evolution 2 veya Konami' nin herhangi bir futbol oyunu PlayStation 2' de çıktı mı? Teşekkür ederim.

AHMET ERDOĞDU - BALIKESİR



ME – Çip ile ilgili o kadar çok soru geliyor ki; ne diyeceğimi bilemiyorum. Aslında bu çiplerin kullanılma amacı, diğer bölgelerden ithal edilen oyunların çalıştırılabilmesidir. Örneğin bu sayede Avrupa (PAL) sistem bir makinede, Amerikan (NTSC) versiyon oyunları oynayabilirsiniz. Ama bu entegrenin Türkiye' de tek kullanılma amacı kopya oyunların çalıştırılması. Bu yüzden böyle sorulara yanıt vermemin ne kadar doğru olacağını bilemiyorum. Makineni çipletmek sana kalmış, kopya yazılım kullanmanın suç olduğunu biliyor ve sorumluluğu kabul ediyorsan tabii. Çip garantiyi kaldırır, unutma. GT3' ü bulursun, Bouncer çıktı, Winning Eleven 5 ise yolda.

Düş artık yakamdan Lara Bacı!

Sevgili Mega, ben Tomb Raider Chronicles isimli oyundaki Red Alert bölümünde bir buçuk aydır takılmış bir okuyucunuzum. Bugün Internet' te derginizin web sitesini ziyaret ettim, fakat oradaki Chronicles hilesinden hiçbir şey anlamadım. Web sitenizdeki hile dosyanızda, hileleri yapabilmek için kuzeye bakmamız gerektiği yazılı. Fakat inventory' de pusula yok, ben hatunu nasıl tam kuzeye baktırayım? Bir el atıverirsen sevinirim. Kendine iyi bak.

ÖZGÜR DELİCE



ME – Bilmiyorum hatırlar mısın, 36 sayfa süren Tomb Raider 4 tam çözümünü yaptığım günden beri Lara isminden nefret eder oldum. Haliyle de Tomb Raider Chronicles' a elimi bile sürmedim. Chronicles' da pusula var mı bilmiyorum ama 4' te vardı. Yoksa bile tam kuzeye dönmenin şöyle bir yolu olabilir. Bir duvara tutunup geri düş. Bu konumda yaptığın hile çalışmazsa geriye dönme tuşu ile tam ters yönde dene. Bu iki yön tutmadıysa aynı şekilde diğer yönleri de denersin olur biter.

Bana gerçekleri söyle...

Selam Mega, umarım her şey yolundadır. Biraz uzun yazacağım müsaade edersen. Video oyunları için şartların böylesine uygun olan bir zamanda, neden gereksiz oyunlar oynamaya mecbur bırakılıyoruz? Neredeyse istediğimiz kalitede grafikler, oynanabilirlik ve diğer öğeleri yapabilecek teknolojimiz var ama sanki yapımcılar yeni oyun yapmaya pek önem vermiyorlar gibi. Piyasadaki oyunların çoğunluğu önceleri iş yapan oyunların yeni versiyonları. Tabi ki eski oyunları yeni konsolumda oynamaktan memnunum. Tek sorun PS2 oyun listemin şu şekilde devam ediyor olması: Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 3, Silent Hill 2 ve ICO. Fark ettiğiniz üzere ICO haricindekilerin hepsi bir serinin devamı niteliğinde. Tabi ki Gran Turismo 3 mükemmel, ama neden? Çünkü arabalar inanılmayacak derecede gerçekçi gözüküyor; yeni bir deneyim sunduğundan değil. Ve Silent Hill 2... Neden beş dakikada bir kesinlikle aynı aptal yaratık tarafından saldırıya uğruyorum? Oyunu DVD' ye koymuşlar ama bu kapasitede bir diske doğru dürüst karakterler ekleyememişler mi? Tekken Tag Tournament, arkadaşlarla gerçekten çok heyecanlı. Oyunun adı Tekken 3 olduğu zamanlarda da aynı derecede heyecanlıydı. Neden orijinal bir şeyler yok? Adam gibi bir RPG için ben mi işe girişeyim?

Mustafa Torun- ANKARA

ME – Problem şu ki birisi orijinal bir oyun yaptığı zaman kimse SATIN ALMIYOR! Tekken Tag Tournament' ın satışlarına yetişebilmesi için sendeki ICO gibi oyunlardan on tanesi gerekli. Bir diğer etken de sıfırdan oyun yaratma maliyetinin, bu tür devam oyunlarına göre çok daha fazla olması. Öyle ya, tarz belli, başarılı-başarısız olan noktalar belli, grafik motoru hazır, az çok karakterler hazır... Şimdi yapımcı sen olsan ne yapardın diye sorayım mı?

HABERLER

Sonunda Metal Gear Solid 2 bitti

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

PlayStation2' deki en çok beklenen oyun olan Metal Gear Solid 2' nin Japon ve Amerikan versiyonları nihayet tamamlandı. Amerika' daki ikiz kulelere yapılan saldırının ardından bir müddet muallakta kalan oyun, yine aynı ülkede gün yüzü görmek için Aralık ayının ortasını bekliyor. Avrupa versiyonu için ise şubatı beklememiz gerekiyormuş.

Codemasters oyunlarını çıplaklar satıyor



Önce Çankaya Köşkü önünde başladı, sonradan moda oldu bu soyunma muhabbeti. Ünümüz taa Amerikanyalara gitmiş olsa gerek ki, Colin McRae Rally gibi oyunlardan tanıdığımız CodeMasters bile, satış yapabilmek için aynı yolu takip etmeyi düşünmüş. Eski oyunlarından bir paket yapıp uygun fiyata satmayı amaçlayan şirket, sektörel dergilerin ve web sitelerinin konuyla ilgilenmesi için, şef yöneticileri David Darling' i soyup, oyunları eline vermeyi uygun görmüş. Bizim köyde olsa böyle bişey, adama kızarlar, döverler, hatta taşlarlar, ama elin ecnebisi için normal geliyor işte. En nihayetinde haber olmayı başarmışlar ya. Ama garipsiyor insan, oynadığımız oyunlar bunun gibi adamların ellerinden mi geçiyor? Utanmaz ve tüysüz bu yöneticiye soracak bir sorum var: oradaki banknot gerçek bir 10 Pound mu? Yok canım, değildir herhalde :)

Dino Crisis & Gun Survivor

Gun Survivor isimli oyunuyla, sevenlerine büyük hayal kırıklığı yaşatan CapCom, aynı seriye ısrarla devam etmekte diretiyor. Firma, serinin son oyunu olan Resident Evil Gun Survivor 2 Code Veronica' nın ardından, seriden ümitli olduğunu ve köklü değişiklikler yapacağını açıkladı. Gun Survivor ile ilgili yapılacak olan en önemli değişiklik, baştan beri tuhaf kaçan Resident Evil yerine, amaca daha uygun olan Dino Crisis konseptine dönülmesi olacak. 2002 yazına PS2 için düşünülen Dino Crisis tabanlı oyunda, artık sadece ateş etmek yerine bulmacalar da çözeceğiz. Temennimiz odur ki, yeni Gun Survivor PS One' daki iğrenç oyunun birazcık değiştirilmişi olmanın ötesine geçer.





LEVEL HIT

XGIII. EXTREME G™ RACING

Hızlı ve öfkeli... hiç olmadığı kadar



«Oyundaki **mükemmel** 9 pisti, **inanılmaz** bir hız hissiyle birleştirince damarlarınızdan **saf adrenalin** akmaya başlıyor.»



INFO-BOX	YARIŞ
Bilgi İçin • www.acclaim.com	
Yapım • Acclaim Cheltenham	
Dağıtım • Acclaim	
Desteklenenler • 1-2 Oyuncu, Split Screen, Dual Shock	





Acclaim'in Playstation 2 serisinin en çarpıcı oyunu Extreme G Racing 3 şüphesiz. Yıllar önce Playstation'da çıktığı zaman müzikleri ve hızlı oynanışı ile ortalığı kırıp döken Wipeout kuşağının son üyesi. Daha önce iki kere Nintendo 64'de yayınlanan, ancak N64'ün düşük sistem gücü yüzünden biraz sönük kalan Extreme G Racing bu sefer Playstation 2'nin süper grafikleri ile dönüyor.

Oyunun konusu benzerleri ile aynı... Bizden birkaç asır sonra dünya hiper-siber bir çağa girmiştir. Dev gökdelenlerde yaşayan insanlar beklenenin aksine 3. ve 4. dünya savaşları ile dünyayı yok etmek yerine tekno müzik ve manyetik motosikletlerde huzuru bulmuştur. Durmadan inanılmaz güzellikteki pistlerde dönüp durmaktalardır.

Adrenalinin Kaynağı

Sizde oyun boyunca bunu yapacaksınız. Nefes kesici parkurlarda dönüp duracaksınız. Ama "nefes kesici" ibaresinin altını kesmek istiyorum. Çünkü Extreme G Racing 3'ün en güçlü olduğu nokta bu. İnanılmaz güzellikte tasarlanan pistler sürekli kıvrılıyor, taklalar atıyor, ayrılıp birleşiyor, zaman zaman kendi ekseninde 360 derece bükülüyor. Bazen öylesine dik çıkış ve inişler oluyor ki kendinizi bir rollercoaster'da sanıyorsunuz (bizde Radar derlerdi o alete... sizde ne derler?) Oyundaki bu mükemmel 9 pisti, inanılmaz bir hız hissiyle birleştirince damarlarınızdan saf adrenalin akmaya başlıyor.

Pistlerin tasarımı kadar bulundukları çevrelerde çok iyi tasarlanmış. Bazen bir okyanu, bazen bir kanyon da yarışıyorsunuz, buzulların arasında dolaşırken bir şehrin üzerinden gökyüzüne, yıldızlara doğru yükseliyorsunuz. Playstation 2'nin gücü sayesinde mekanlar çok geniş. N64 versiyonlarının tersine Playstation 2'de manzara göz alabildiğine uzanıyor. Pistin geçtiği mekanlar oldukça detaylı ve canlı. Ayrıca oyunda kullanılan





Landscape Animation sistemi çok farklı bir havaya sahip. Yüksek hızlarda sert dönüşler yaptığınız zaman motorsikletiniz yana yatıyor ve onunla birlikte çevredeki bina ve yükseltiler'de plastikmişçesine hafifçe esniyor. Oldukça ilginç bir efekt.

Oyunda yeterince pist ve farklı motosiklet olsa da oyun modları pek yeterli değil. İlk mod olan Time Trial'da küçük bir para ödülü alabilmek için pistte tek başına rekor denemsi yapıyorunuz. Arcade modunda her hangi bir amaç olmaksızın yarışıyorsunuz. League modunda ise sırayla bütün yarışlara katılıyorsunuz. Her pistte belli bir derece elde etmeniz gerekiyor. Aksi takdirde oyun bitiyor ve bir sürü emek harcayıp geliştirdiğiniz motosikletinize veda ediyorsunuz. Ayrıca oyunu 2 kişi split screen oynama şansınızda var.

Yarışın silahları

Bu tip oyunların doğası gereği yarışlarda kullandığınız bazı power-up'lar var. Ancak Wipeout'da olduğu gibi power-up'lar yola serpiştirilmiş kutular değil. Her yarışın sonunda başarınıza göre bir para ödülü alıyor ve bir bayram sabahı mutluluğu ile koşup motosikletinize yeni power-up'lar alıyorsunuz. Ayrıca yol üzerindeki belliki noktalardan geçerken cephanenizi ve enerji kalkanınızı dolduruyorsunuz. Başta sadece pulse silahınız var. Ama paranız arttıkça roket, railgun gibi yeni silahlar edinebiliyorsunuz. Bu silahlarla rakiplerinizi öncelikle yavaşlatıyorsunuz ve yeterince vurabilirseniz yok edebiliyorsunuz. Manyetik motosiklet ve huzur mu demiştim? Boş verin canım rakibi toz etmek varken huzuru kim ne yapacak.

Elbette aynı şeyin terside geçerli. Rakipleriniz sizi yakaladıkları her yerde ellerinde ne kadar silah varsa üzerinize boşaltıyor. Bu yüzden enerji kalkanınızı elinizden geldiğince dolu tutmalısınız. Ama hızlanmak tozu dumana katmak istiyorsanız da tam tersine kalkanı boşaltmanız gerekiyor. Çünkü Turbo ve Enerji klakanı eynı enerjiyi kullanıyor. Yani rakiplerinizi geçme arzusuyla yanıp tutuşurken Turbo'yu sonuna kadar tüketirseniz enerji kalkanınız da boşalmış oluyor. Neyse ki Turbo boşalsa bile enerji kalkanını bir süre daha idare edecek kadar enerji kalıyor. Ayrıca vurulmak hem sizi yavaşlatıyor hem de Turbo'nuzu boşaltıyor. Bu yüzden bir gözünüzün sürekli arkanızda olması gerekli.

Manyetik Pist Yarışı Techno'su

Extreme G Racing 3'ün müzikleri adet gereği tamamen tekno. Müziklerin ritmleri oyunun hızını karşılamak da biraz yavaş kalsa ve parçalar vasat olsa da oyunların genelinde karşılaştırılınca oldukça iyi. Ama ilk Wipeout'un Tricky, FSOL, Aphex Twin gibi elektronik müziğin devlerinin şarkılarından derlenen müziklerini düşününce bu tip



yarış oyunlarının hepsi süper müziklere sahip olmalı gibi geliyor insana.

Grafikler konusunda Extreme G Racing dört dörtlük bir oyun. Oyunun hızı yüzünden mutlaka çok yüksek bir kare oranına sahip olması gerekiyor. Zaten öyle de... ama bu kadar güzel grafiklerin bu kadar hızlı oynatılabilmesi Acclaim ve Sony'nin işlerinde ne kadar iyi olduğunu bir daha kanıtlıyor.

Grafiklerde en çok hoşunuza gidecek şeylerin başında hava şartlarına göre yaratılan efektler geliyor. Özellikle yağmur ve kar çok iyi gerçekleştirilmiş. Yağmur damlalarının ekrana çarpıp daha sonra hızın etkisiyle yukarı yönde süzülüşünü görebilirsiniz. Ayrıca ışık oyunları da çok başarılı. Daha ikinci yarışta dik bir yokuşun sonunda öylesine güzel bir güneş efektiyle karşılaşıyorsunuz ki gözleriniz kamaşıyor.

Ayrıca motosikletinizin ses hızını aşması sırasında inanılmaz güzel bir efekt var. Bu hıza ulaştığınızda görüntü sarsılıp titremeye başlıyor, çevredeki sesler boğuklaşıyor ve bir anda ses hızını aşıyorsunuz. Zaten oyunda ses efektleri genel olarak çok iyi. Motordan çıkan sesler, önlerinden geçerken seyircilerin tezahüratları, enerji kalkanı veya cephanenizi doldururken motor sesinin farklılaşması.

Extreme G Racing 3, Playstation 2 için bulabileceğiniz en heyecanlı yarış oyunlarından biri. Aksıyan bir iki yönü olsa da bunları kolayca görmezden gelmek mümkün. Yıllardır beklediğimiz Wipeout Fusion ondan daha iyi olur mu bilemiyoruz ama o gelene dek Extreme G Racing 3'ün bu türdeki en iyi oyun olarak kalacağı kesin.

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

EXTREME G RACING 3	87
Grafik • PS2'nin gücünü gösteren grafikler, kimi zaman aklınızı başınızdan alacak güzellikte oluyor.	
Atmosfer • Hız hissini ve adrenalini bütün damarlarınızda hissediyorsunuz. Pist tasarımları özellikle iyi.	
Ses • Müzikler daha iyi olabilirmiş. Bazen fazla yalın kalıyorlar. Ancak Ses efektler,ine sözümüz yok.	
Oynanabilirlik • Bu kadar hızlı bir yarış başta sizi şaşırtabilir. Ancak alıştıkça içi kıvırmaya ve keyif almaya başlıyorsunuz.	

residentevil X codeveronica

Meşhur kuru-beyinci Tuğbek ve mahdumları...

Dört senedir Resident Evil serisiyle şöyle veya böyle alakam sürüyor. Resident Evil 1'i ilk 3D kart isteyen oyunlardan olması nedeniyle oynayamamam, Resident Evil 2'yi defalarca oynayıp bitirmem, Resident Evil 3'ün her denediğim makinadan çökmesi ve sonunda tarafımdan bir kenara atılması daha dün gibi aklımda.

Korku oyunlarını bu kadar sevmemin nedenini anlayabilmiş değilim. Hani, sağlam korku oyunlarında ciddi kaza tehlikeleri yaşamış biri olarak, akıllanmıyorum da. Bu yüzden, yeni PS2'mizi şenlendiren Resident Evil Code: Veronica X'i, hazır Emin de Adana'da mahsur kalmışken, inceleme görevini üstlendim. Ama çok da memnun kaldığımı ne yazık ki söyleyemeyeceğim.

Zombiler ayaklansın

Resident Evil serisi içinde en çok Resident Evil 2'yi oynadım. Üst üste sekiz defa bitirdiğim halde, göremediğim bir-





şeyler kalmış mıdır acaba diye yine oynamayı düşündüğüm tek oyundur kendisi. Ama aynı hissi Code Veronica X bana yaşatmadı. Tabii bunda RE2'nin maksimum 3 saatte bitirilebilmesine karşın, Code Veronica'nın 15 saatlik bir sürede bitmesinin de payı yok değil. Ama esas sebep, Resident Evil serisinin artık ömrünü doldurmuş olması.

Tam 22 ay önce Dreamcast'e çıkmış olan Resident Evil Code: Veronica'nın PS2 versiyonu, isminin sonuna gelen X harfi haricinde, çok büyük bir gelişmeye uğramamış. Hatta diyebilirim ki, aradan geçen 22 aylık süreyi de hesaba katarsak, Playstation 2'nin grafik kapasitesini sonuna kadar kullanamıyor. Evet, grafikler serinin eski oyunlarına göre bayağı gelişmiş. Artık sabit arkaplanlar yerine, hareketli kamera açıları ve poligon kaplı arkaplanlar var. Karakterlerin animasyonları RE3'e göre çok daha gerçekçi. Ama yine de Playstation 2'nin o sihirli gücü oyunda kullanılmamış.

Yine de yanlış anlaşılmasın, Capcom'un önceki korku-adventure oyunlarına göre çok daha sinematik bir yapım çıkmış ortaya. Mekanlar oldukça gerçekçi, kaplamalar detaylı ve inandırıcı. Yalnızca, olabileceği kadar değil. Işıklandırma ise gerekli yerlerde, abartılmadan kullanılmış ("Bir oyunda ışıklandırma nasıl abartılabilir?" konulu bir konferansı Street Fighter Ex Plus 2 incelemesinde vermeyi düşünüyorum) ve atmosferi ayakta tutmayı gayet iyi başarıyor.

Neyseki, oyundaki ara videoların kalitesi müthiş. Özellikle de oyun içi grafiklerle yapılmamış olanlar. Çok az oyunda başarılan, insan duygularının gözlerden okunabilmesini, Code Veronica X'de başarmışlar. Sinematik efektler de cabası. Toplam 10 dakikadan fazla zaman alan bu sinematikleri seyretmeye doyamayacaksınız.

Bunun üstüne, oyunun kontrol şeması Resident Evil serisiyle tamamen aynı. Aynı kontrol zorlukları devam ediyor. Tabii sizin bu oyunun kontrolü ile probleminiz olmayabilir, ama benim var. Sağ çaprazımdaki zombiyi vurabilmek için 2-3 saniye dönmek zorunda olmak beni rahatsız ediyor (Allah'tan zırt diye 180 derece dönebiliyoruz). İki elimdeki otomatik silahları, burnumun dibindeki ve bana hayati tehlike arzeden zombiye sıkmak istediğimde, silahın birisinin benim isteğimin dışında, sürekli olarak, ekranın bilmemneresindeki alakasız bir zombiye ateş etmesi de sinir bozucuydu.

Kontrol problemlerini, eğer daha iyisinin yapılamayacağını bilmeseydim,



görmezden gelebilirdim. Ama biliyorum. Hem de Capcom'un bizzat kendisinin yapabildiğini biliyorum. Code Veronica X DVD'sinde bulunan Devil May Cry'ın demosunu oynadığınızda siz de ne demek istediğimi anlayacaksınız. Evet, bir aksiyon oyunu olabilir Devil May Cry,

INFO-BOX | **ADVENTURE**

Bilgi İçin • www.capcom.com
Yapım • Capcom
Dağıtım • Aral İthalat (0212) 659 26 73

Desteklenenler • 1 Oyuncu, Memory Blok, Dual Shock, Analog Pad



ama olarca yaratık ve onca aksiyon ortasında dört/altı tuşlu comboları çatır çatır yapabilirken, Resident Evil'de sağa sola dönmek, bir zombinin kafasına nişan almak, koşarken kapıyı tutturmak neden hala bu kadar zor, anlayamıyorum. Bütün bunların üstüne, bir de aynı menü sistemiyle boğuşmak tuz biber ekti. Evet, envanter sisteminde de en ufak bir gelişme olmamış.

Mozoleler şenlensin

Neyse ki Resident Evil serisinin şanına yaraşır bir hikayesi var Code Veronica X'in. Resident Evil 2'nin kaldığı yerden devam ediyor ve abisi Chris'i arayan Claire Redfield'in macerasına geri dönüyoruz. İnsanları zombileştiren virüsü üreten Umbrella şirketinin Avrupa'daki operasyonlarını durdurmak için gönderilen S.T.A.R.S. ekibinde olan Chris'in peşindeki Claire, bir Umbrella üssünde faka basar ve güzelce paketlenir. Bir askeri üs olan isimsiz bir adada gözlerini açan Claire, ortamın yine zombiler tarafından istila edildiğini ve kıçı kurtarabilmesi için tek güvenebileceği insanın kendisi olduğunu çok geçmeden farkedecektir.

Oyun sırasında, sonradan kontrol de edeceğiniz, ateşli genç Steve Burnside ve Chris Redfield ile karşılaşacaksınız. Ayrıca, ilk Resident Evil'in kötü adamı Wesker'la da tekrar karşılaşacaksınız. Hikayeden çok fazla ipucu verip oyunun tadını bozmak istemiyorum (ne de olsa Resident Evil serisinin en güzel yanı hikayedir). Ama Umbrella şirketini kuran Ashford ailesinin karanlık geçmişi, nasıl giderek delirdikleri ve amaçları hakkında çok önemli noktaların Code Veronica X'de açıklandığını ve seride açık kalan hikayenin bu oyunla kapandığını söylemem gerekiyor.

Vur patlasın

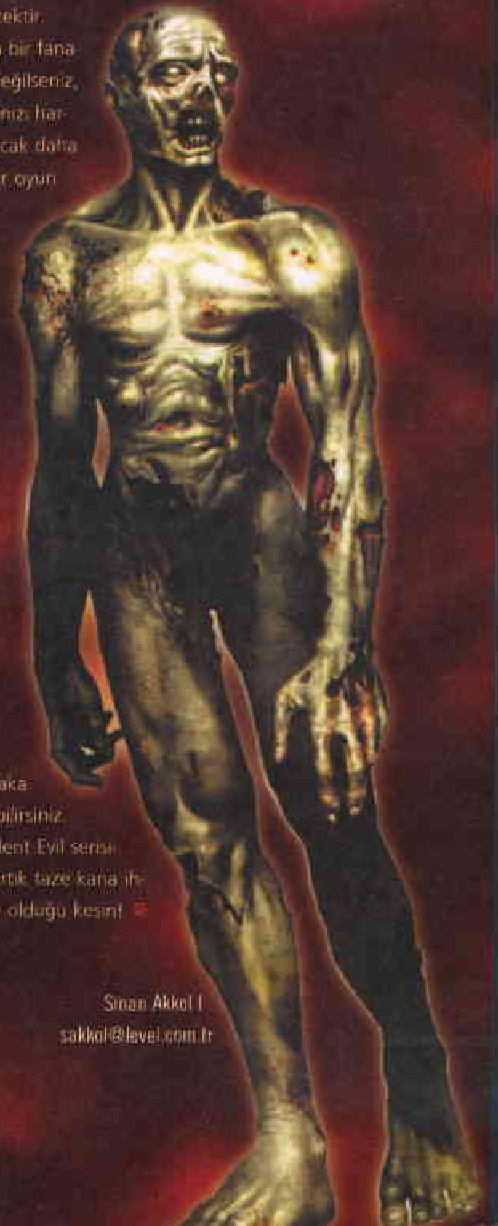
Oynanış olarak, "şu kapıyı açan şu amblemi bul" formülü devam ediyor. Ama ne yazık ki bu formül de, en az oyunun kontrolleri kadar, miyadını doldurmuş durumda. Sırf bir kapıyı açmak için aynı mekandan onlarca kez ileri geri, tekrar tekrar geçmek yorucu oluyor. Daha da kötüsü, bazı bulmacalar sadece Claire, Steve veya Chris tarafından çözülebiliyor. Ve bu bulmacalarda, sırf yanlış karakterde olduğunuz için, saatlerce zaman harcayabiliyorsunuz. Klasik oyun uzatma tekniklerinin en kötüsü.



Ses olarak Code Veronica X'in, ilk üç oyuna göre çok daha başarılı olduğunu söyleyebilirim. Zombilerin inlemeleri, arka plan seslerinin az çok geliştiği farkediliyor. Ama esas gelişme müziklerde ve seslendirmelerde. Karakterlerin sesleri serinin önceki oyunlarına göre çok daha başarılı. Müzikler ise, korku temalı bir filmde veya oyunda olması gerektiği gibi, atmosferi doruk noktasına taşıyor. Müziğin hafifleştiği anlarda tam kendinizi güvende hissederken, birden pencereden fırlayan bir zombi ile birlikte giren keman ve piyano yüreğinizi ağzınıza getirebiliyor. Oyunlarda kullanılan orkestral müzikler her zaman iyi sonuç vermiştir zaten.

Tuğbek oynasın

Eğer Resident Evil Code: Veronica X'i 22 ay önce, Dreamcast'te inceliyor olsaydım, hiç düşünmeden Level Hit verebilirdim. Ama o zamanda değilim, ve bu alet de Dreamcast değil. 22 ay bir konsol oyununu eskitmek için yeterli bir süre. Neyse ki Code Veronica X, bu sürede çok fazla hasara uğramamış. Ama Onimusha, Devil May Cry gibi oyunların ne kadar kolay kontrol edilebildiğini gördükten sonra, Resident Evil'in dört yıllık, aksayan kontrollerine geri dönmek hiç de iç açıcı olmadı. Yine de, Resident Evil serisi içinde, RE2'den sonra, en iyi oyun diyebilirim Code Veronica için. Oyun uzun, neredeyse üçüncü oyunun dört katı uzunlukta. Senaryo bir süre sonra sizi sarmaya başlıyor ve sonuna kadar oynamak istiyorsunuz. Ama dört yıldır aynı aksaklıkların devam etmesi beni biraz soğuttu açıkçası. Eğer hatalarını görmezden gelecek kadar Resident Evil fanatiği iseniz, Code Veronica X sizi mest edecektir. Ama bir fanatik değilseniz, paranızı harcayacak daha iyi bir oyun mutlaka bulabilirsiniz. Resident Evil serisinin artık taze kana ihtiyacı olduğu kesin! ■



Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	74

Grafik • 22 aylık geçmişini gösteriyor. Temiz, güzel görünümlü. Ama PS2 bundan çok daha iyisini yapabilir. Ara videolara ise söyleyecek kötü sözüm yoktur.

Atmosfer • "Böh!" diye üstünüze atlanması sizi korkutuyorsa, korkacaksınız. Hikaye ve müziğin kullanımı da atmosferi yüceltiyor.

Ses • Seslendirmeler ve efektler oldukça iyileşmiş. Müzikler müthiş ve atmosfere katkısı tartışılamaz.

Oynanabilirlik • Berbat değil, ama iyi de değil. Dört yıllık hatalı kontrol şeması yine kullanılmış. Ve bulmacaları çözmek için aynı mekanlardan onlarca kez geçmek de hiç iç açmıyor.

TIME CRISIS 2

Onu da vuralım, bunu da vuralım; hadi dünyayı kurtaralım.



INFO-BOX **AKSİYON**

Bilgi İçin • www.namco.com
Yapım • Namco
Dağıtım • Sony

Desteklenenler • 2 oyuncu, 2 tabanca veya 2 Dual Analog Controller, 1 Memory Blok.



Daha bir hafta önceye kadar şüpheyle yaklaştığım ve hatta PC'lere nazaran biraz da küçümsediğim bu konsolun meraklılarını neden hastalık derecesinde kendisine bağladığını şimdi daha iyi anlıyorum. Şu bir haftada yanımda duran alete el atmayan kimse kalmadı. Tuğbek'le Sinan deli gibi Grand Turismo oynuyorlar. Hatta para gelsin diye bilen bilmeyen kimi yakalarlarsa oturtup bir tur attırıveriyorlar. Adamlar kısa sürede araba delisi olup çıktılar. Bu tip oyunlardan pek hazzetmeyen birisi olarak ben ise -"aman ne güzel 3D shooter varmış burada" diyerek Time Crisis 2 yi yükleyiverdim. Ama bu oyunu game pad ile oynamak zor oluyordu. Elimize bir GunCon 2 geçince ise oyun yarım saatte bitiverdi. Zaten yalnızca 3 bölüm olan oyun sanırım yalnızca bu tabanca için yapılmıştı. Tabancayı ayarlayıncaya kadar canımız çıktı. Yanında kullanım kitapçığı olmadan bize gelen örnek tabancayı Tuğbek konfigüre etmeye ne kadar çalışırsa çalışsın başaramayınca, sıkılıp Max Payne gibi yana atlayarak ekrana ateş etti ve tabanca bir anda konfigüre oluverdi. O andan itibaren de nasıl olacağını buluncaya kadar hep bu yöntemi kullandık ve ne gariptir ki hep çalıştı!







«Bir defa bitirdiğiniz bir oyunu tekrar oynamak için bir sebebiniz olmalı. Oyunda bu sebebi bulamıyorsunuz»

Fazla okumak adamı delirtiyor mu ne?

Toplam üç level ve oniki bölümden oluşan oyunda sağa sola saklanıp şarjörümüzü doldurduktan sonra önümüze çıkan herşeyi vuruyoruz. Zırhlı araçlarla karşılaştığımız yerlerde elimize bir uzi geliyor ve böylelikle silahımızı tekrar doldurmadan devamlı olarak ateş edebiliyoruz. Zırhlı araçları yok etmek için illaki belli bir yerinden vurmak zorunda değilsiniz. Neresinden vurursanız vurun zarar görüyorlar.

Oyun çok hızlı bir tempoya sahip. Özellikle botlarla kovalamacanın yaşandığı bölümde elinizde bir gamepad varsa bayağı zorlanacağınızı sanıyorum. Tren bölümü ise bana bayağı kolay geldi. Karşınıza çıkan düşmanlardan özellikle size çok yakın olup shruiken fırlatan kovboy benzeri tipler ve bazukalı düşmanlarınız en çok uğraşacaklarınız olacaktır. Bölümler boyunca karşınıza çıkacak olan üç küçük boss'u da gene neresinden vurursanız vurun fark etmiyor fakat aralarda çıkıp size ateş ettiklerinden onları vurmanız yalnızca kaçmalarına sebep oluyor. Oyun boyunca bol bol saklanıp size seri silahlarla ateş edenlerden çekinin. Birden bire karşılarına çıkıp vurmak için çabalamayın. Ayrıca kahramanlığı bir kenara bırakıp bol bol saklanın çünkü arada bir nereden geldiği algılamakta zorluk çekeceğiniz bir şekilde vuruluveriyorsunuz.





Robert Dexter ne sıkıcı bir isim

Time Crisis'la ilgili acemiliğimizi bir kenara attıktan sonra ise oyunun belki de en eğlenceli ve onu uzun süre oynanabilecek kılan özelliği ortaya çıktı. Oyunun bir hikayeye dayanan asıl kısmının dışında hani şu polis filmlerinde gördüğümüz bir atış poligonu mevcut. Üç dereceli hedeflere ateş ederek kendi aramızda bir turnuva çeviriverdik. Hedeflerin ilk derecesinde sabit kalırken ikincisinde hareket etmeye üçüncüsünde ise çapraz bir rota çizmeye başlıyor. Eğer sizi bu bölümde mutlu etmezse. Disk vurabileceğiniz başka bir bölümde mevcut. Hani şu ekranın iki yanından atılan diskleri yere düşmeden havada vurmaya çalıştığınız yarışlar vardır ya . İşte ondan. Biraz sıkıcı bir bölüm ama nişancılığınızı test etmek için birebir. Bir disk için iki atış hakkınız var. Eğer tabancanızı iyi konfigüre ettiyseniz çok zorlanacağınızı sanmıyorum. Burası ve oyunun tümü iki kişilik olarak oynanabiliyor. Böylelikle düşmanları paylaşabiliyorsunuz.

Oyunda bitirdiğiniz bölümleri veya zorlanıp bir türlü bitiremediğiniz bölümleri tekrar oynamak için baştan başlamak zorunda değilsiniz. İsterseniz bölümleri tektekte oynayabiliyorsunuz. Bu pratik için çok yararlı oluyor.

Namco bu oyunu arcade makinalarından uyarlamış. Tüm oyun boyunca hissedeceğiniz hava Operation Wolf atmosferi olacaktır. Time Crisis 1'i bilmiyorum ama Time Crisis 2 çok yüksek tempolu ve hoş grafiklere sahip bir oyun. Genede çok kısa sürüyor ve sizi fazla zorlamıyor. Ayrıca oyunda çok az çeşitli silah var ve bonus gibi fazladan şeyler pek gelmiyor. Oysa oyuna bu tip eklentiler yapılarak hem oynanışı daha uzatılabilir hemde oyun daha keyifli hale getirilebilirdi. Bir defa bitirdiğiniz bir oyunu tekrar oynamak için bir sebebiniz olmalı. Oyunda bu sebebi bulamıyorsunuz. Zaten çok oynarsanız bir süre sonra bölümlerde nereden neyin çıkacağını az çok ezberliyorsunuz. Gerçi bu yerler değişiyor ama toplam iki ya da üç farklı kombinasyon olduğundan düşmanlarınız kutu arkasından çıkıncaya kadar siz çoktan hazır oluyorsunuz. Bilirsiniz bu arcade makinalarında oynarken daha az jeton atmak için kullanılan en eski taktiktir.

Eğer yüksek adrenalin ve ağrıyan eller istiyorsanız bu oyun tam size göre ama uzun dönemde fazla bir şey beklemeyin. Taş çatlasın bir hafta sonra bir kenara koyup uzun süre yüzüne bakmayacağınıza eminim.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



TIME CRISIS	73
Grafik • Çok yüksek kalitede değil. Yer yer bozulmalar oluyor. Ama genelde iyi.	
Atmosfer • Senaryo çok komik ama koşuşturma size yetiyor.	
Ses • Efektler güzel yapılmış. Konuşmalar zayıf.	
Oynanabilirlik • Oyun zaten bunu üzerine kurulu. Gayet yüksek bir tempo var ve öğrenmesi çok kolay.	



this is football 2002

Bu şık oyun WE'nin eline su dökmeye hazırlanıyor.

İlk PS2 incelemem olarak "This is Football 2002"yi inceleyeceğimi duyunca sevinmiştim. Bu sevincim ve heyecanım PS'teki çok sevdiğim Winning Eleven sayesinde oluşmuştu. Bakalım bu heyecanı hala duyuyor muyum, yoksa boşuna mı heyecanlanmışım?

Bundan böyle beni oynayacaksınız

Grafiklerden başlayacak olursak TIF 2002'nin üst seviyede olduğunu söyleyebilirim. Bütün futbolcular gerçeğe uygun yapılmış, gerek boy pos, gerek yapı, gerek ise saç stilleri ve sakalları. Ama oyuncuların çoğu sanki bir canavar görmüş gibi bakıyorlar: Hepsi şaşı. Programcıların abarttığı Beckham'ın koşuş stilini bu oyunda da gördüğümü zannediyorum. Fakat bunun oyuncuların gerçekçiliklerinden kaynaklanan bir yanılgı olup olmadığından emin değilim. Oyunda oyuncuların topa kayışları, topu sürmeleri ve paslar gayet gerçekçi. Ama ne yazık ki bunları şutlar ve kaleciler için söylemek oldukça zor. Oyuncuların faule maruz kaldıklarında yere düşmeleri ve hava mücadelesinde kendilerini dengelemeleri de oldukça hoş. Grafik bakımından Winning Eleven 5 (PS2'de çıktı ve henüz görme şansım olmadı maalesef) ile karşılaştırma yapamayacağım (Amerika'daki bir arkadaşımdan duyduğum kadarı ile WE 5'in grafikleri FIFA 2002'ninkilere yaklaşıyormuş) fakat PS One'daki Winning serisinden kat ve kat üstün grafiklere sahip olduğu çok net ve doğal. FIFA 2002'nin o muhteşem grafiklerinden hepinizin haberi vardır. Yalnız FIFA bu kadar ileri teknolojide bu kadar iyi grafikler yaparken oyuncuları gerçek hayat ile birebir yapmayı unutmuş olduğundan TIF 2002 FIFA'ya bu konuda çalım atıyor. Stadın ve seyircilerin görünüşleri TIF'te hemen göze batıyor, taraftarlar rengarenk meşaleler yakıyorlar ve bu meşalelerin dumanları kameranın önüne gelince görüş açınız düşüyor. Çok güzel bir ayrıntı olarak düşünülmüş, takdir ettim. Hava koşulları gayet güzel fakat bazı açılardan sanki stadın bazı kısımlarında yağıyor diğer kalan tarafında yağmıyormuş gibi gözüküyor, bu oldukça sinir bozucu.

Ama yeteri kadar iyi misin?

Grafiklerden bahsetmişken bu oyunda en çok eğleneceğiniz kısım hakkında sizi bilgilendireyim: Kaleciler. Evet, söyledik grafikler güzel fakat bu, oyunun hatasız olduğu anlamına gelmiyor. Bu hatalarda baş rolü kaleciler oynuyorlar, eski FIFA'lardaki gibi karşı karşıya pozisyonlarda 90'a vurulan şutları panter gibi kurtarıyorlar. Bir sürü olmayacak pozisyonda gole izin vermiyorlar. Bunlar oyuna eksi olarak yansıyor. Asıl bomba ise replaylerde ortaya çıkıyor. Topu kurtarmak için arkasını dönerek zıplayan kaleciler mi istersiniz? Yerden ellerini kullanmadan, yer çekimine meydan okuyarak ayağa kalkan kaleciler mi? Yoksa oyunda emeği geçen kalecilerin bacak kısımlarına motion-capture takılmadığı için, bacaklarını hiç oynatmadan, dümdüz zıplayan kaleciler mi? Tabii ki kalecilerimiz şebek olunca, bazen futbolcular da onlara ayak uyduruyorlar. Bir replayde halay çekerek (zeybek – BLX) topa zıplayan oyuncuyu görünce



INFO-BOX | **SPOR**

Bilgi İçin • www.tif2002.com
Yapım • Sony Computer Entertainment Europe
Dağıtım • SCEE

Desteklenenler • 2 oyuncu









«Hatalarda baş rolü **kaleciler** oynuyorlar, eski FIFA'lardaki gibi **karşı karşıya pozisyonlarda** 90'a vurulan şutları **panter gibi** kurtarıyorlar»

ofiste hepimiz gülmekten yarıldık. Ah keşke bu oyun PC'de olsaydı da o anın screenshotını alsaydım.

Atmosfer bakımından ise Winning Eleven, FIFA ve TIF'ten kurulu defansı tek bir harekette çalımlıyor. O Japon spiker sizi oyunla bir yapıyor, ayrıca o komik sesi sayesinde eğleniyorsunuz. Oyuna kendinizi o kadar kaptırıyorsunuz ki, arkadaşınızla kavga etmeye bile başlıyorsunuz. TIF'in atmosferinin yeteri kadar iyi olmamasının başlıca sebebi spikerler. O kadar monoton bir tonda konuşuyorlar ki, oyundan çıkasınız geliyor. Aslında yorumları yerlerinde yapıyorlar fakat olmamış işte, size o havayı yansıtamıyorlar. Sizi oyunun içine çekemiyorlar.

Herhalde, süperim ya!

TIF oynanabilirlik ve zorluk seviyesi olarak hem yarı dengeli ve gerçekçi yarı absürd bir yapıya sahip. Paslarda ve şutlarda maalesef powerbar yok. Belki de bu TIF'in yolunu kesen en büyük sorun. Ara pas tuşu yerine normal pas tuşunu kullandığınızda bile top genellikle adamınızın koşu yoluna doğru aktarılıyor. Bu yüzden ister istemez bir sürü pozisyonu harcıyorsunuz. Şutlar ise olması gerektiğinden çok daha hızlı ve garip falsolar alarak gidiyor. Bu oyundaki genel gerçekçiliğin üstüne karabasan gibi inen bir durum. Şutlar deyince kafa şutlarını da kastediyorum. Kafa şutlarının hepsi havadan gitmez ki, Sony yapımcıları yerden sektirilerek vurulan kafa şutlarını bilmiyorlar sanırım. Topu rakibin ayağından kayarak almak, iyi bir zamanlama ile çok kolay ve yerde kayan oyuncunuz yerden çok çabuk kalktığı için artarda bir kaç kez topu kapabiliyorsunuz. Topu kaybeden oyuncu ise yere düşünce, ben biraz uyuyayım burada diyor, ardından bir düşünüyor kalksam mı kalkmasam mı diye. En sonunda da ayağa kalkmaya karar veriyor. Kolay ve orta zorluk seviyeleri arasında uçurum olduğunu söyleyebilirim, orta ile zor arasında ise çok büyük bir fark yok. Ancak orta ve zor seviyelerde oyun hile yapıyor, hızı 70 olan bir oyuncu ile sizin, hızı 90 olan oyuncularınıza yetişiyor ve buna benzer istatistiklere uymayan hareketlerde bulunuyor. Bunun yerine oyuncuların birbirlerine yardımlarını arttırsalar, hücumda varyasyonlar yaparak bizi zorlasalar daha hoş olurdu diye düşünüyorum.

Takımların güçleri direk olarak verilmiş yani hız, ofans ve defans gibi kriterlerin ortalaması alınmamış, bu hemen göze batıyor. Oyuncuların FIFA'ya göre çok daha fazla istatistiği var, bu sayı WE ile eşit sayılabilir. Oyuncular genellikle istatistiklerine göre hareket ediyorlar. Şutu iyi olan Batistuta 30 metreden de gol atabiliyor, bu artı değer fakat aynı şeyi hava topları için söyleyemeyeceğim, genellikle defanstaki adamınızın kafa vurması karşı takımın forvet elemanından düşük de olsa, kafayı hep siz vuruyorsunuz. Böylece her havadan atılan top sonrası yeni bir atak geliştiriyorsunuz. Oyunda en çok hoşuma giden nokta ise top sizde iken pas verebileceğiniz adamların ekranın köşelerinde oklarla size belirtilmesi. Böylece radara gerek duymadan adamlarınızın nerede olduğunu anlayabiliyorsunuz.

Sen git, Konami'den ders al

Yazı boyunca oyunun devamlı FIFA ile benzerlikler gösteren bu oyunun neden 72, FIFA'nın 92 aldığını merak mı ediyorsunuz? FIFA radikal değişiklikler yapmaya cesaret etti ve köklü değişikliklere gitti, yüksek not almasının asıl sebebi o.

Oyun genel olarak FIFA ile WE arasında bir yerlerde. Ancak TIF'in WE serisinin kalitesine ulaşması için daha kırk fırın ekmek yemesi lazım.

Can Kori | can@level.com.tr









THIS IS FOOTBALL 2002	72

Grafik • Çok güzel grafiklere sahip, oyuncuların şaşı bakmaları haricinde bir problem yok.

Atmosfer • Tribünlerde yakılan meşaleler, taraftarların tezahüratları tam bir maç atmosferi yaratsa da, spikerlere bir türlü ısınamadım.

Ses • Menülerde çalan müzik çok silik, hiç bir şey ifade etmiyor, maçta ise tribünlerden yükselen sesler gayet güzel.

Oynanabilirlik • FIFA ile hemen hemen aynı oynanabilirliğe sahip, bazı konularda FIFA'yı geçiyor, bazı konularda ise takılıyor.

COMMANDOS 2
MEN OF COURAGE

Gördüğünüz gibi Commandos 2 yazısını yarım bırakmak içimize sinmedi. Bu sayımızda Commandos 2'nin geri kalan tüm bölümlerini birlikte bitireceğiz. Sizlerden gelen emaillerden anladığım kadarıyla büyük bir çoğunluk hiçbir bölümde tüm bonus parçalarını toplayamamış ve bonus görevlere giremiyormuş. Eğer yalnızca görev açıklamalarında belirtilen görevleri yaparsanız, bonus parçalarını toplamanız mümkün değil. Bonus görevlere girmek istiyorsanız, görev için harcadığınız *zaman kadar bir zamanı* da etraftaki alakasız binalara girip, her yeri gezmek için harcamalısınız. Tabi bu işin zor kısmı olduğundan pek rağbet görmemiş. Neyse, daha fazla vakit kaybetmeden başlıyorum yazıya...

River Over the Bridge Kwai



Bölüm 5: River Over the Bridge Kwai

1) Burası bölüme başladığımız yer. Görev amaçlarına bakarsanız ikinci görev için ipucu kısmında file binerek nehri geçmek olduğunu göreceksiniz. Her ne kadar ben bu bölümde fili hiç kullanmamış olsam ve açıklamayı da buna göre yapacak olsam da bu bölümde ilk yapacağınız iş fil kafesinin çevresini ve içini temizlemek olmalı. Kafesin yan tarafındaki iki askeri çok rahat biçimde Tiny'nin bıçağı ile keserek öldürebilirsiniz. Bu bölümde de en önemli yardımcımız tüfek olacağından öldürdüğünüz askerlerin üzerlerindeki tüfekleri almayı unutmayın. Hem Tiny, hem de Fins tüfek taşısın.

2) Şimdi kafesin içindeki elemanı öldüreceğiz. Dikkat ederseniz bu asker doğrudan girişe doğru bakıyor. Fins ile kapının yanına gelin ve uygun bir anda içeriye birkaç *adım girin*. Asker *sizi* görecek, ama bakış rengi ilk başta mavi olacak. Mavi – kırmızı olana kadar ilerleyin ve bıçak atarak bu askeri öldürün.

3) Aracın yanındaki iki askeri öldürmek çok rahat. İster Fins ile uzaktan, ister Tiny ile yakından bıçak kullanarak ikisini de öldürün. Şimdi Tiny ile x işaretli yere gelin ve eline tüfek vererek siper durumuna geçin. Fins ile ilerideki iki askerden birini vurun ve aracın yanına kaçın.

Sizi takip edenleri Tiny teker teker vuracaktır. Eğer geri kalan asker kalırsa onları da tüfekle temizleyin. Şimdi aşağıdaki tüm askerler ölmüş olmalı.

4) Haritadaki yolu izleyerek Tiny ile bu noktaya gelin. Buradaki askerler biraz aptal olduklarından diplerine kadar gelseniz bile sizi fark etmiyorlar. Ayrıca görüş alanı mavi renkli olanlar düşman olmadıklarından onların yanlarından da rahatça geçebiliyorsunuz (mavi renkli sivilleri vurmamaya özen gösterin). Alttan başlayarak köprünün başına kadar nöbet bekleyen 2-3 askeri çok rahat biçimde bıçakla keserek öldürebilirsiniz.

5) Sırada köprünün üzerindekiler var. Köprünün her iki yanında aşağı doğru bakan askerler göreceksiniz. Yine öncekilerde olduğu gibi bunların da arkalarına sessizce geçip kesebiliyorsunuz. Öldürdükten sonra cesetleri köprünün girişine doğru taşırsanız aşağıdakilerin sizi fark etmelerini de önlemiş olursunuz.

6) Burada değişik bir şey deneyeceğiz. Tread'i bu noktaya getirin ve yere yatın. Oyunu kaydedin. Aşağıda biri sabit, diğeri devriye gezen iki asker var. Bu iki asker yan yana geldiğinde aşağı molotof kokteyli atacaksınız. Eğer sadece biri yanarsa, bir tane daha atarak diğerini de yakın. Eğer bu ikisi öldükten sonra köprünün yukarısındaki askerler duyar ve saldırırlarsa kaydınızı yükleyip tekrar deneyin. Eğer doğru zamanlama yaparsanız Guiness'in yanındaki çıplak, iri yarı eleman da neler olduğunu görmek için gelecek. Bir kokteyl de ona atın ve aşağıyı güvenceye alın. Bu aralar molotof kokteylleri kullanacağımız için etrafta bulduğunuz tüm kokteylleri Tread'e vermeyi unutmayın.

7) Sırada bu binanın içindeki bombayı almak var. Burada yaşayabileceğiniz tek tehlike dışarıda bekleyen bir iki asker olacaktır. Onları da dikkatlerini sigara ile çekip bıçaklayarak öldürebilirsiniz. 7 nolu binaya girip içerideki bombayı alın ve bombayı köprüdeki varillerin içine yerleştirin.

8) Sırada Guiness'i kurtarma kısmı var. İlk olarak burada bulunan askerlere doğru gidin. Resimde de gördüğünüz gibi burunlarının dibine girseniz de oralı olmuyorlar. Yüzü askerlere doğru dönük olanın dikkatini sigara paketiyle çekin ve bıçakla öldürün. Şimdi Tread haricindeki adamlarınızı oradan uzaklaştırın ve Tread ile bu gruba iki tane molotof sallayarak hepsini öldürün.

9) Fins ile buraya gelin ve okla gösterdiğim yerlerdeki askerleri tüfekle öldürün. Onları öldürdüğünüzde bir iki tane daha aynı yere gelebiliyor, onları da bu noktadan rahatça vurabilirsiniz.

10) Artık etraf sakin olduğuna göre Guiness'in yanına girebilirsiniz. Size bomba hakkında bilgi verecek, ama bunun için onu köprü maketinin olduğu binaya sokmalısınız. Önceden yakarak öldürdüğünüz çıplak adamın üzerindeki anahtarları alın ve okla gösterdiğim binaya girin. İçeriyi temizledikten sonra köprü maketine tıklayın, Guiness size yapmanız gerekenleri anlatacaktır.

11) Bölümü bitirmeden önce buradaki esirleri de kurtarmalısınız. Bunun için Fins ile bölgeye gidin ve oradaki iki askeri tüfek veya bıçakla öldürün. Kafesi tutan ipe ateş edin ve hemen dalgıç elbisenizi giyerek suya dalın. Kafesi açarak esirleri serbest bırakın.

12) Yapacağınız son iş eğer varsa köprüdeki adamlarınızı başka yerlere gönderip 12 nolu binaya girmek ve buradaki radyoyu kullanmak. Artık bölüm sonu demosunu seyredebilirsiniz.

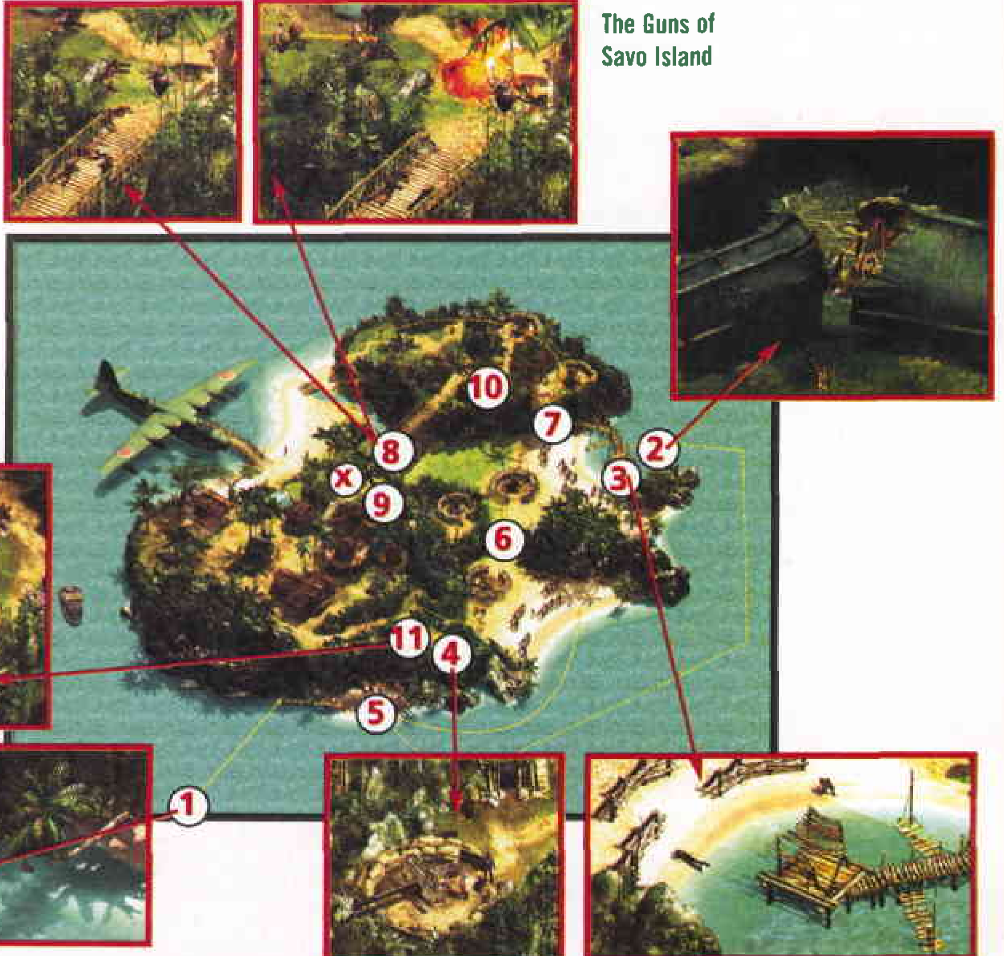
Bölüm 6: The Guns of Savo Island

1) Bölüme botun içinde başlıyoruz. Botu kullanabilen tek kişi Fins, o yüzden eğer onu bottan indirirseniz diğer adamlarınız sap gibi ortada kalırlar. Ayrıca etrafta devriye gezen bir gemi daha olduğundan ilk iş olarak botu ilk okla gösterdiğim yere götürün. Sonra tüm adamlarınızla suya atlayın ve ikinci okla gösterdiğim kıyıya çıkın. Buradaki adamla konuştuktan sonra bölümün çok büyük bir kısmını sadece Fins ile oynayacağız.

2) Fins'e dalış takımlarını giydirin ve suya dalın. Ok ile gösterdiğim yönde ilerlemeye başlayın. Genellikle her ekranda bir tane köpekbalığı oluyor, bunları zıpkın ile öldürün ki sonradan sorun çıkarmasınlar. Bu şekilde iki ekran gittikten sonra bir dalgıç daha göreceksiniz. Ona görünmeden zıpkınla öldürün. Bir sonraki ekranda ise batık gemi ve üç tane dalgıç var. Üçünü de öldürdükten sonra kamera açısını biraz değiştirin ve geminin ortasındaki boşluktan içeri girin (kamerayı değiştirmeden bulmanız çok zor). İçerideki kaynak aletini alın.

3) Şimdi Fins ile temizlik yapmaya başlıyoruz. Eğer sudan bu noktada çıkarsanız tamamen güvende olacaksınız, burada kimse sizi fark edemiyor. İlk iş olarak hemen sola kıvrılın ve oradaki küçük kıyıda

The Guns of Savo Island





The Giant in Haiphong

bulunan askerleri bıçakla öldürün. Sonra sudan çıktığınız yere doğru gidin ve ilk olarak topçunun sağ tarafında konuşan iki askerden topçunun tarafına bakanı sigara paketiyle çekip öldürün. Sonra topçuyu, ikinci askeri ve suya doğru bakarak gözcülük yapan üç askeri bıçak fırlatarak temizleyin.

4) İlerleyişimizi sola doğru sürdürüyoruz. Buradaki amacımız denize doğru bakan *tüm düşmanları* öldürmek, böylece diğer adamlarımızın da rahat biçimde karaya çıkmasını sağlamak. Bu kısımlarda askerler genellikle seyrek dizildikleri için bıçakla öldürdüğünüzde seslerini duyan olmuyor. Ama birbirine yakın askerler varsa önce ikisini de yumrukla bayıltmalı, sonra bıçaklamalısınız. Tabi bu sırada bulduğunuz tüm tüfek mermilerini toplamanız gerektiğini hatırlatayım.

5) Artık yukarıdaki tehlikeden kurtulduğunuza göre kıyıda bıraktığınız tüm adamlarınızı okla gösterdiğim kıyıya getirebilirsiniz. Bundan sonra bota ihtiyacınız olmayacağından yüzerek kıyıya ulaşın. Her ne kadar bölümün geri kalan kısmında da büyük ölçüde Fins'i kullanacak olsak da bulacağınız bombaların tümünü taşıyamayacağınızdan Inferno'ya ve Tiny'e de iş düşecek.

6) Topları patlatmak için kullanacağımız patlayıcılar burada. Fins veya Tiny ile içeri girin ve tüfek ile herkesi vurun. Inferno'yu içeri sokun ve dolaptan bütün patlayıcıları alın. Aslında bölümü bitirmek için iki tanesi yeterli, ama etrafta başka patlayıcı bulursanız her ihtimale karşı almayı unutmayın.

7) Buradaki ağ örgülerden yukarı tırmanın. Şimdi de adanın bu kısmını temizlememiz gerekli. Aklınıza bulunsun, eğer yeterince tüfek merminiz varsa uygun bir yere saklanıp birini vurabilir ve sonra da saldıran diğer askerleri teker teker indirebilirsiniz. Bu taktiği bölümde birkaç yerde kullanacağız ama kendinize güveniyorsanız bunu istediğiniz yerde kullanabilirsiniz. Okla gösterdiğim bölge içindeki tüm askerleri temizleyin. Uçağın bulunduğu kıyıya inin ve burada da birbirinden oldukça uzak durmakta olan askerleri rahatça öldürün. İlk olarak burayı temizledik çünkü birazdan çok fazla gürültü yapacağız ve başa çıkamayacağımız kadar çok derde girmek istiyoruz.

8) Show time! Şimdi bölümdeki en büyük katliamlardan birini gerçekleştiriyoruz. Fins ve Inferno ile sürünerek köprünün sonuna yakın bir yere gelin. Yapacağımız şey şu: Fins ile hemen ilerideki iki askere tüfekle ateş edin ve seri şekilde ikisini de vurun. Hem sol taraftan, hem de yukarıdan oldukça fazla sayıda asker silah sesine doğru koşmaya başlayacak. Hemen Inferno'a geçin ve öldürdüğünüz askerlerin olduğu yere iyi bir zamanlamayla el bombası atın. Eğer zamanı iyi tutturduysanız en az 10 asker daha ölmüş olmalı. Daha gelenler olacağından aynı yere aralıklarla 2-3 el bombası daha atın. Şu anda çok geniş bir alandaki tüm askerler önünüzde ölü yatıyorlar. Üzerlerindeki tüfek mermilerini toplayın.

9) Suya batmış kafese tıklayın ve pilotu kurtarın. O sizi adadan kaçıracak olan kişi. Şimdi sırada onu uçağa ulaştırmak var. Fins ile uçağa gidin ve içeri girerek oradaki iki askeri öldürün. Şimdi dışarı çıkın ve suya dalın. Uçağın alt tarafında bir giriş daha

olduğunu göreceksiniz. Oradan içeri girin ve uçağın arka kısmındaki iki askeri de öldürün. Artık uçak tamamen güvencede olduğundan pilotu uçağa götürebilirsiniz.

10) Buda heykelini çalmak için bu binaya girin ve odalardaki askerleri öldürün. Bir iki kapıdan sonra heykelin bulunduğu odaya gireceksiniz. Duvarın dibine Inferno ile patlayıcı koyun, odadan çıkın ve patlatın. Tiny ile odaya girin, heykeli kucaklayın ve açılan delikten geçerek uçağa gidin.

11) Artık bölümün son aşamasındayız. 11 nolu yerdeki binaya girin ve tünelleri takip ederek topların bulunduğu yere ulaşın. İçeride yalnızca üç tane asker var ve diğerleri duymadan hepsini bıçakla öldürebiliyorsunuz. Ortadaki topun dibine bir tane patlayıcı yerleştirin ve geldiğiniz yerden dışarı çıkın. Tüm adamlarınızı uçağa götürün ve topları havaya uçurun. İşte bu kadar!

Bölüm 7: The Giant in Haiphong

1) Oyunun en zevkli bölümlerinden birindeyiz şimdi. Size tavsiyem görevlerinizle alakalı olmasa da önünden geçeceğiniz tüm binalara girip, içlerini temizlemeniz olacaktır. Bu sayede hem çok sıkı cephane sahibi olacak, hem de rahatlıkla tüm bonus parçalarını toplayabileceksiniz. Daha da önemlisi ilk binalardan birinde Natasha için günlük kıyafetler bulacaksınız ki bunları temin etmeniz çok önemli! İlk olarak gördüğünüz gibi hemen yakınınızda devriye gezen askerler var, ama bunlardan birbirlerinden hayli uzak duruyorlar. Yani kolayca yanlarına gidip boğazlarını kesebilirsiniz. Okla gösterdiğim hat boyunca ilerleyerek, göreceğiniz tek tük askerleri öldürün ve mutlaka tüfeklerini ve mermilerini alın. Çünkü az sonra bunlara ihtiyacımız olacak.

2) Bu binada kapının hemen yanında durun ve elinize tüfek alıp ateş edin. Hemen aşağı doğru bakarken X tuşuna basın. Böylece neler olduğunu görmek için gelenler, evin köşesini döndükleri anda Tiny tarafından vurulacaklar. Daha fazla asker gelmeyinceye kadar bekleyin.

3) Bu binaya girip içerideki dükkan sahibi ile konuştuğunuzda size Natasha'nın tutulduğu binanın hangisi olduğunu söyleyecek. Her ne kadar bölümde Natasha'yı kullanmayacak olsak da bir kızı yalnız başına bırakacak değiliz.

4) Alt taraftan gitmek biraz daha riskli olduğundan, binanın üst tarafını kullanacağız. 4 nolu beyaz binanın önündeki asker yanına yaklaştığınızda bile sizi duymuyor, rahatça bıçaklayabilirsiniz. Binaya girin ve en üst kata çıkın. Burada Natasha ile konuşun ve onu da giriş katına indirin.

5) Yeni temizlik mekanımız burası. Bu binanın arkasına saklanın ve etrafa bakın. Devriyelerin hareketlerini iyi izlerseniz, onları teker teker öldürüp bu binanın arkasına çekerek fark edilmeden etrafı temizleyebilirsiniz. Amacımız Inferno ile Lupin'in kurtarmak için büyük, hangar şeklindeki binaya girmek.

6) İşte Inferno ile Lupin'in tutulduğu bina burası. Etrafını temizlediğinize göre sıra içerisini temizlemeye geldi. Kapıdan içeri girdiğiniz anda tüfeğinizi çıkarın ve herkesi tek tek vurun. Bu tür rambo davranışlarını önceki bölümlerde de yapmıştık hatırlarsanız. Genellikle herkes öldükten sonra bizim de enerjimiz oldukça azalıyor, ama eğer etrafı araştırıyorsanız fazla fazla yetecek kadar yemek ve ilkyardım çantası bulmuş olmalısınız. Açıkçası bunlardan o kadar çok var ki çoğunu yerim olmadığı için alamadım. Lupin ile etrafı araştırın ve ip merdiveni alın.

7) Her ne kadar ipuçlarında kamyonu çalarak gizlice üsse girmemiz söyleniyorsa da biz daha sert biçimde gireceğiz. İlk olarak üs girişinde ufak bir temizlik yapacağız, sonra kamyonla rahat rahat içeri gireceğiz. 7 nolu köşeye gelin ve tüfeğinizi üssün girişine doğru tutup X tuşuna basın. Ateş ederek askerlerin dikkatini çekin. Sese gelecek olanlar köşeyi döndükleri gibi ölecekler. Daha fazla asker gelmediğinde biraz geriye çıkıp, üs girişinin yukarısında dolanan askeri de tüfekle rahatça vurabilirsiniz.

8) Şimdi ilk olarak Natasha'yı, sonra da diğerlerini kamyona bindirin. Natasha'nın giysisini değiştirin ve haritada gördüğünüz yolu kullanarak X işaretli yere park edin. Kamyonu resimde gördüğünüz gibi durdurursanız rahatça aşağı inebilirsiniz. Durduğunuz yerin güvenli olup olmadığını anlamak için Quick Save yapın ve Natasha'nın giysisini değiştirin. Eğer görülen bir yerdeyseniz hemen alarma verilecektir. Tiny ile kamyondan inin ve yine resimdeki kapının önünde duran askeri öldürün. İçeri girin ve temizlik yapın. Lupin ile kilitli sandığı açın ve içinden çıkan bombayı Inferno'ya verin. Bunun dışında etrafta dinamit bulursanız Inferno'ya en az bir tane vermeyi unutmayın.

9) Burada zamanlama gerçekten çok önemli. İlk olarak Tiny ile binanın arka tarafından köşeye kadar ilerleyin. Gördüğünüz gibi hem ön kapının önünde, hem de ileride iki asker var ve bunların görüş alanları kesişiyor. Inferno ile binanın içinden bu ön kapının arkasına gelin. Tiny ile konteynırların yanındaki askerin görüş alanının en köşesine (ki burası haritanın da köşesi oluyor) sigara paketi atın. O kapı hizasını geçince Inferno ile kapıdan çıkın ve hemen öndeki askeri yumruklayın. Tiny ile sigaraya giden askere yaklaşıp bıçaklayın, sonra da kapının önünde baygın yatan askeri bıçaklayın. Artık bu köşeyi garanti altına aldık.

10) Artık rahatça 10 nolu büyük binanın resimde gördüğünüz kapısına gelebilirsiniz. İçeride 6-7 tane düşman bulunuyor. Yine içeri girdiğiniz anda tüfeğinizi çekin ve hepsini teker teker öldürün. Sonra da kendinizi iyileştirin. Girdiğiniz kapının tam karşısında iki tane kapı var, sağ taraftakinden çıkın ve hemen yan taraftaki askeri öldürerek içeri taşıyın.

11) Tiny ile ok yönünde ilerleyin ve karşılaşacağınız bir iki askeri kesin. Sakın yakıt



Bonus Bölüm 5

1) Artık ezberlemiş olduğumuz bu haritada yine öncekilere benzer bir görevle karşı karşıyayız. Öncekilerden tek farkı görevin gece saatlerinde geçmesi. Dikkat etmeniz gereken tek şey ise etrafta dolaşırken spotlara yakalanmamak, karanlıkta kaldığınız sürece askerler sizi göremiyorlar. İlk olarak hemen ağacın yanındaki askeri yumrukla bayıltıp ağacın arkasına çekin. Üzerinden silahını ve sigara paketini alın. Sigarayı kullanarak hemen yukarıda dolaşmakta olan fenerli askerin dikkatini çekin ve onu da indirin.

2) Lupin ile direğin yanına gelin ve direğe tırmanın. Spotlara dikkat ederek en sondaki direkten aşağı inin ve siperdeki iki askeri tekme atarak bayıltın. Hemen yere eğilin ve oradaki kontrollere tıklayarak spotları kapatın.

3) Karanlıktan faydalanarak bu sandığın yanına gelin ve içinden alev silahını, el bombasını ve tel kesiciyi alarak Inferno'nun yanına dönün.

4) Inferno ile buraya gelin ve siperin arkasındaki askerlere el bombası atın. Kalan askerleri de tüfekle vurarak öldürün. Merminiz yetmezse öldürdüğünüz askerlerden birinden mermi alabilirsiniz.

depolarına üstüne çıkıp da oradaki askeri öldürmeye kalkmayın, tank sizi hemen görüyor ve ateş ederek havaya uçuruyor. Bunun yerine depoların arkasına geçin, Lupin ve Inferno'yu da aynı yolu takip ederek buraya getirin ve deponun tam dibine kumandalı bomba yerleştirin. Burayı uçurmak için acelemiz yok.

12) Tankın arka tarafından geçerek bu binaya girin ve her zamanki gibi içerisini tüfekle temizleyin. Lupin ve Inferno'yu da bu binaya sokun. Lupin'in açabildiği sandıklardan birinden bazuka bulacaksınız. Bunu Inferno'ya verin, girdiğiniz kapıdan çıkın ve dışarıda bekleyen tankı havaya uçurun. Hemen sola dönün, elinize el bombası alın ve beklemeye başlayın. Devriye gezen 5 kişilik bir grup sizin olduğunu köşeye gelince bombayı atın ve hepsini öldürün. Sese gelenler olursa onlara da bomba atabilirsiniz.

13) Haritanın sağ tarafından ilerleyin ve buradaki yakıt depolarının dibine de dinamit yerleştirerek geriye çekilin. Geri sayım bittiği anda kumandalı bombayı da patlatın.

14) Artık bu bölümdeki son temizlikleri yapacağız. Inferno ile resimde gördüğünüz uçak parçalarının arkasına saklanın ve dolaşmakta olan devriyelere el bombası atın. Sesi duyanlar da gelmeye başlayacaktır. Kalanları da ister bomba, ister tüfekle öldürebilirsiniz. Yeriniz çok güvenli olduğundan fazla zarar görmeyeceksiniz.

15) Lupin ile bu noktadaki merdivenden yukarı tırmanın. Vinçten ilerleyerek gemiye çıkın ve buradaki sniper'ı tekmeyle bayıltın. Hemen ip merdiveni aşağı sarkıtın ve Tiny ile yukarı çıkarak baygın askeri öldürün. Tüm adamlarınızı gemiye çıkarın ve oradaki konteynırın içine girerek bölümü bitirin.

Bölüm 8: Saving Private Smith

1) Tam da 'ohh ne güzel daha bölümün başında hem Tiny, hem de Duke bizimle' diye düşünürken sürpriz bir şekilde biten demonun ardından elimizde Lupin ile kalıyoruz. Aslında doğru hareket ettiğinizde oldukça kolay bir bölüm, ama takımınızı toparlayana kadar biraz zorluk çekebilirsiniz. Sonrası çorap söküğü gibi gelecek. İlk olarak sevgili hırsızımız Lupin ile 1 nolu binaya kapının yanındaki pencereyi kullanarak girin. Lupin ile kimseyi öldüremeyeceğinize göre yakındaki askeri tekmeyle bayıltarak üst kata çıkın. Odanın içinde Tiny tutuklu bulunuyor. Kapıdaki nöbetçinin bakış açısı da çok uygunsuz bir şekilde sizin olduğunuz köşeye doğru bakıyor. Burada ilk defa faremizi kullanacağız. Fare de aynı sigara paketi gibi düşmanın dikkatini çekme amacıyla kullanılıyor. Fareyi pencereye doğru gönderin, asker yanına gittiğinde tekmeyle bayıltın. İçerideki askeri de tekmeledikten sonra Tiny ile konuşun. Dışarıdaki sandığı açarak Tiny'e eşyalarını verin ve bıçağınızı ilk olarak bayılttığınız iki asker üzerinde kullanın. Tüfekleri ve mermileri alarak aşağı inin ve rambo kıvamında odadaki tüm askerleri öldürün. Üzerlerinden bütün cephaneleri alın (bu bölümde karşılaştığınız tüm sniper tüfeklerini ve mermilerini toplamayı sakın unutmayın. İleride işimizi çok kolaylaştıracaklar). Lupin ile alt

Saving Private Smith



kata inin ve tüm kapıları açın.

2) Lupin ile Tiny'i kurtardığınız kattaki pencereden dışarı çıkın. Buradaki tellere asılı olarak ilerlediğinizde bir yan binanın penceresinden içeri girebileceksiniz. Aşağıda biri pencereden bakan iki asker göreceksiniz. Pencereden bakanın yer değiştirmesini bekleyin ve hemen o anda aşağı inerek ilk önce sabit olanı, sonra da yer değiştireni bayıltın. Hemen Inferno'nun odasına girin ve onunla konuşarak kontrolünü alın. Bayılttığınız elemanları vakit kaybetmeden bağlayın ve bir köşeye çekin. Bu evdeki diğer askerleri de Inferno ile bayıltıp bağlayarak etkisiz hale getirin (isterseniz bayılttıktan sonra tabancanızla öldürebilirsiniz, bu arada silahınız da alt kattaki sandıkta bulunuyor).

3) Lupin ile 2 nolu binaya girdiğiniz yönün tam karşı tarafındaki pencereden çıkın ve 3 nolu binaya doğru ilerleyin. Pencereden girmeden önce Quick Save yapın çünkü bazen içeri girdiğiniz anda size doğru bakan bir askerle karşılaşıyorsanız. Güvenli bir şekilde içeri girdiyseniz, girdiğiniz kattaki iki askeri bayıltın, alt kattaki kapıyı açın ve tekrar yukarı çıkarak ortadaki kutu gibi şeyin içine saklanın (Shift'e basılı tutarak o yerin üstüne geldiğinizde saklanma simgesi çıkacaktır). Kurtarma operasyonunu Tiny'e devrediyoruz şimdi.

4) Tiny ile yavaş yavaş ilerleyerek bu köşeye gelin. Buraya gelene kadar 1-2 asker öldürmeniz gerekebilir, pek de zorlayacaklarını sanmam. Resimdeki merdivenlerin yanına geldiğinizde tüfeği kullanarak etraftaki askerlerden birini vurun, sese koşmak için evin köşesinden dönenleri de keklik gibi avlayın. Şimdi etraftaki mermileri toplayın, eve girmeden önce tüfeğinizde en az 9 mermi olmalı. Kendinizi iyileştirin ve ön kapıdan içeri girin. Hemen içerideki askere ateş edin, merdivenlerden 3 kişi daha inecek. Bunları da vurun. Ama bu sırada sizin için en büyük tehlikeyi kapının hemen önündeki delikten çıkacak olan 3 kişi yaratacak. Bunlardan birinde makineli tüfek var ve eğer ateş edebilirse büyük ihtimalle ölüyorsunuz. Hızlı olursanız tek bir yara bile almazsınız. Aşağı katta radyo ve kasa var, yerlerini unutmayın; bölümü o odada bitireceğiz. Yukarı kata çıkıp Duke'u kurtarın ve şimdiye kadar bulduğunuz tüm sniper tüfek ve mermilerini ona verin.

5) Inferno'ya kerpeten vermeyi unutmadınız umarım (girdiğiniz evlerde bunlardan birkaç tane görmüş olmanız lazım). Köprünün girişindeki dikenli telleri kesin ve Tiny, Inferno ve Duke ile köprünün sonuna kadar ilerleyin. Duke ile buradan yapacağınız atışlarla 4-5 askeri vurabilirsiniz. Cephaneyi dert etmeyin çünkü vuracağınız askerlerin bazılarından yeterince sniper mermisi çıkıyor.

6) Inferno ile köprünün kenarına gelin ve aşağıda pusuya yatmış olan iki askerin arasına bir el bombası bırakın. Bu sayede rahat biçimde aşağıdan ilerleyebileceğiz.

7) Tiny, Duke ve Inferno ile köprünün girişine dönün ve aşağıya inin. Burada da köprünün ortasında Duke ile düşmanları avlamanız mümkün. Öyle yapın :) Duvarın tepesindeki asker bir sniper, onu da vurmayı unutmayın. Artık aşağı kısmı tamamen güvence altına aldık.

8) Şimdi asıl harekata geçiyoruz. Tiny ve Duke ile ok yönünde ilerleyerek yıkık binaların arkasına geçin ve hemen ilk binadaki askerleri Tiny ile vurun. Duke ile ok hattından ilerlemeye başlayın ve iki üç adımda bir durarak gördüğünüz askerleri sniper tüfeğinizle öldürün. Atışlarınızı uzaktan yaptığınız için hiçbir tehlike söz konusu olmayacak. Yalnızca X işaretli yerdeki çukura dikkat edin, çünkü burada saklanan askeri görmeniz biraz zor olabilir. Onu vurmak için yakınına girmelisiniz. Eğer dikkatli biçimde ilerlediyseniz size tehlike yaratabilecek kimsenin kalmamış olması lazım. Yine de emin değilseniz F9 tuşuna basarak haritayı açın ve kalmışsa kırmızı noktalara doğru giderek onları da öldürün.

9) Lupin ile Smith'in bulunduğu binanın duvarının yanına gelin ve eliniz Shift'e basılı durumday-

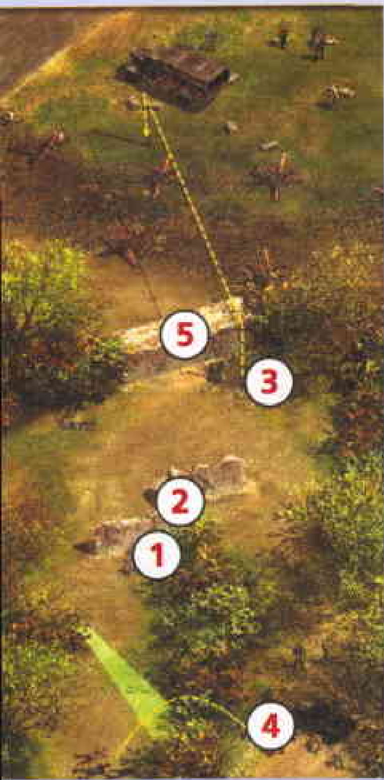
Castle Coldits



Bonus Bölüm 6

1) Bölüme başladığınız anda Tiny'i seçin ve ayağa kalkarak 1 nolu yere koşup duvarın yanında yere yatın. Biraz beklediğinizde sağ taraftaki komutan iki askere etrafa bakma görevi verecek ve bir süre sonra bu iki asker sizin yattığınız yeri az bir şey geçerek pusuya yatacaklar. Size arkası dönük olacak bu iki askeri bıçakla öldürün ve üzerlerindeki makineli tüfekleri alın.

2) Yine zaman kaybetmeden 2 nolu yerdeki duvarların kesişim noktasına gidin. Komutanın gönderdiği askerler bu köşeyi döndüklerinde makineli tüfek ile tarayarak öldürün. Üzerlerindeki mermileri alın ve diğer askerleri bekleyin. Komutan bu şekilde 1-2 defa daha iki tane askerini yolluyor. Daha fazla asker gelmezse bir sonraki aşamaya geçebilirsiniz.



3) Tiny ile direğe tırmanın ve karşı taraftaki direkten aşağı inin. Buradaki sandıkların içlerinde çeşitli malzemeler var. Molotof kokteyllerini ve ip merdiveni alın. Tellerin oradaki silahsız askerleri bıçakla öldürdükten sonra diğerlerini öldürmek için makineli tüfek kullanın. Kamyonun arkasına saklanın ve tabancayla havaya ateş ettikten sonra hemen makineli tüfeği seçip yüzünüzü kamyonun önüne doğru çevirerek X tuşuna basın. Kamyonun yanından dönen tüm askerler açtığınız ateş sonucunda öleceklerdir. Çıktığınız direğe geri dönün ve bölüme başladığınız yere gelerek Tread'e molotof kokteyllerini verin.

4) Tread ile jipin yanındaki askerlere molotof kokteyli fırlatmaya başlayın. Hepsini öldürebilecek kadar kokteyl var elinizde. Hepsi öldüğünde Inferno'nun yanına gidin ve konuşarak kurtarın.

5) Tiny ile direğe tırmanın ve duvarın üzerine atlayın. İp merdivenini duvarın yanından sarkıtın ve tüm adamlarınızla merdivenden tırmanarak duvarın üstüne çıkın. Tiny ile merdiveni toplayın ve diğer taraftan sarkıtın. Yine herkesi aşağı indirin. Inferno ile telleri kesin ve mayın dedektörünü çıkararak mayınları temizleyin. Son olarak tüm adamlarınızla kamyona binerek bölümü tamamlayın.

ken imleci duvarın alt kısmına götürün. Burada sürünerek geçebileceğiniz bir delik olduğunu göreceksiniz. İçeri girin ve kapıyı içeriden açın. Elinde ilk yardım çantası olan bir adamınızı evin içine sokun ve yaralı olan Smith üzerinde kullanın.

10) Lupin ve Smith ile birlikte radyonun bulunduğu eve girin. Alt kata indiğinizde ilk olarak Lupin ile kasayı açın. İçindeki defteri aldıktan sonra Smith ile radyoyu kullanın. Mission Completed!

Bölüm 9: Castle Coldits

1) İşte oyunun en zor görevlerinden biri. Gördüğünüz gibi harita çok büyük ve haritadan göremediğiniz gibi kalenin içi de çok büyük. Sanırım şimdiye kadara en fazla zaman harcayacağınız görev bu olacak. Tabi ben girilmedik yer bırakmamaya çalıştığım için de zaman almış olabilir, o yüzden size öncelikle kısa yolu açıklasam iyi olacak. Dikkat ettiyseniz görevlerin hepsi kalenin içinde geçiyor. Yani aslında kalenin dışında yapmaya zorunlu olduğunuz bir şey yok. Yani isterseniz en kısa yoldan kaleye gırmeye çalışabilir ve görevi minimum zamanda bitirebilirsiniz. Ayrıca her ne kadar görev açıklamasında alarm verdirirseniz Lupin ölür dense bile bu alarm yalnızca kalenin içinde geçerli. Kalenin dışında istediğiniz gibi davranabilirsiniz. Buradaki alarmlar yalnızca üzerinize daha fazla düşman çekecektir. Her ne kadar yine tüm binaları gezmenizi tavsiye etsem de, şimdi sizi en kısa yoldan kaleye sokmaya çalışacağım. Bu bölümde en büyük yardımcımız olan tüfek mermilerinden pek fazla bulunmuyor. Askerlerde daha çok makineli tüfekler var. Bu yüzden isabetsiz atışlar yaparak mermi harcamamaya çalışın. İlk olarak Tiny ile sağa doğru ilerlemeye başlayın ve hemen karşınıza çıkacak olan askere arkadan yaklaşıp boğazını kesin.

2) Burada devriye gezen askeri ses çıkarmadan öldürmek pek kolay değil. Çünkü hemen yandaki binanın çatısında üç asker ve ilerideki köprüde dolaşan bir asker var. Eğer arkasını döndüğünde peşinden gidip öldürürseniz büyük olasılıkla fark edileceksiniz. O yüzden burada değişik bir şey deneyeceğiz. Askerin hangi noktalar arasında gidip geldiğine dikkat edin. Arkasını dönüp yukarı doğru yürümeye başladığında birazcık yukarıya doğru çıkın ve kendinizi toprağa gömün. Asker aşağı doğru yürürken üzerinizde geçecek ve aşağıda durduğunda gömüldüğünüz yerden çıkıp rahatça onu öldürebileceksiniz.

3) Kontrolü Duke'e geçirin ve hemen önünüzde askeri bayıltarak ağaçların arkasına çekin. Onu bağlayıp tüfeğini alın ve yine bu kısımda gezmekte olan iki askeri tüfekle vurun. Köprünün girişine kadar ilerleyin ve kale duvarından aşağısını gözetleyen sniper'ı, sniper tüfeğinizle sessizce indirin.

4) İleride rahatlık olması açısından Tiny ile bu binanın yanına gelin ve uygun zamanı kollayarak merdivenlerden yukarıya çıkın. Dolaşan asker arkasını döndüğünde bıçaklayın. Şimdi soldaki ve yukarıdaki sabit duran askerleri rahat biçimde öldürebilir ve mermilerini alabilirsiniz. Eğer başta da söylediğim gibi bölümü hemen bitirmek istemiyor ve etrafı mümkün olduğunca temizlemek istiyorsanız bu binadan sonra teker teker sol taraftaki binaların her birine girebilir, ve içlerinde hem bonus parçaları, hem de çeşitli cephane ve sağlık kitleri bulabilırsiniz. Hazır başlamışken haritanın bu *alt kısmındaki tüm askerleri* öldürmenizi tavsiye ederim, çünkü bölümün sonunda tüm adamlarınızla buraya geri dönmeniz gerekiyor ve baştan temizlemezseniz boşu boşuna uğraşmanız gerekebilir.

5) Duke ve Tiny ile buradaki ağacın arkasına saklanın ve Duke ile okla gösterdiğim yerdeki sniper'ı vurun. Böylece aşağıdaki askerleri rahatça öldürebileceksiniz.

6) Bundan sonra Duke aşağıda beklerken Tiny ile ilerlemeye başlayın. Klasik 'askerin arkasından dolaş, boğazını kes™' taktiğini kullanarak yolu boşaltın. Çitlerle sarılı olan kısımdaki evlere girebilir ve daha önce de belirttiğim gibi birçok işe yarar şey bulabilirsiniz. Özellikle haritanın bu kısmında bonus parçalarının önemli bir kısmını buluyorsunuz. Bazı evlerde iki üç tane bile bonus parçası bulmanız mümkün.

7) Buraya yakın bir yerde üç tane varil göreceksiniz. Tiny bu varilleri istediği yere taşıyabiliyor ve daha ilk bölümden de hatırlayacağınız gibi bu varilleri patlattığınızda çok geniş bir alana etki edebiliyorlar. Varili kucaklayın ve okla gösterdiğim yere, yolun ortasına bırakın. Etrafta tur atmakta olan üç kişilik bir grup var. Bu grup varilin yakınına geldiğinde varile ateş edin (bu sırada *varilden* mümkün olduğunca uzakta durun), bu üç kişi öldüğünde patlama sesine koşacak olan askerleri de tüfekle öldürerek geniş bir alandaki tüm askerlerden kurtulmuş olacağız.

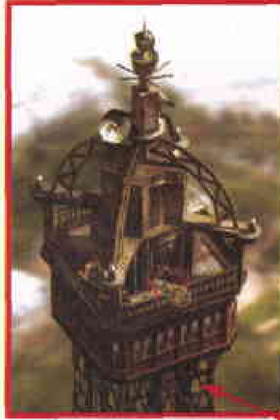
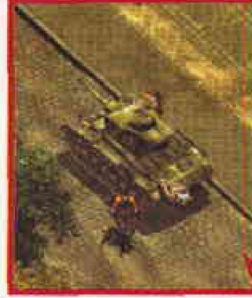
8) Spooky bu kilisenin içinde bulunuyor. Tiny ile kilisenin etrafını güvenli hale getirdikten sonra Spooky'i dışarı çıkarın. Duke'u de kilisenin önüne getirin. Bizden ayrı olan tek adam olan Tread'i getirmek için ise yine Tiny'i kullanarak etrafı biraz daha temizlemeniz gerekiyor. Tüm adamlarınızı kilisenin önünde toplayın, artık kaleye girme zamanı geldi.

9) Kale kapısına giden köprünün önünde avluda dört tane asker var. Bunlardan

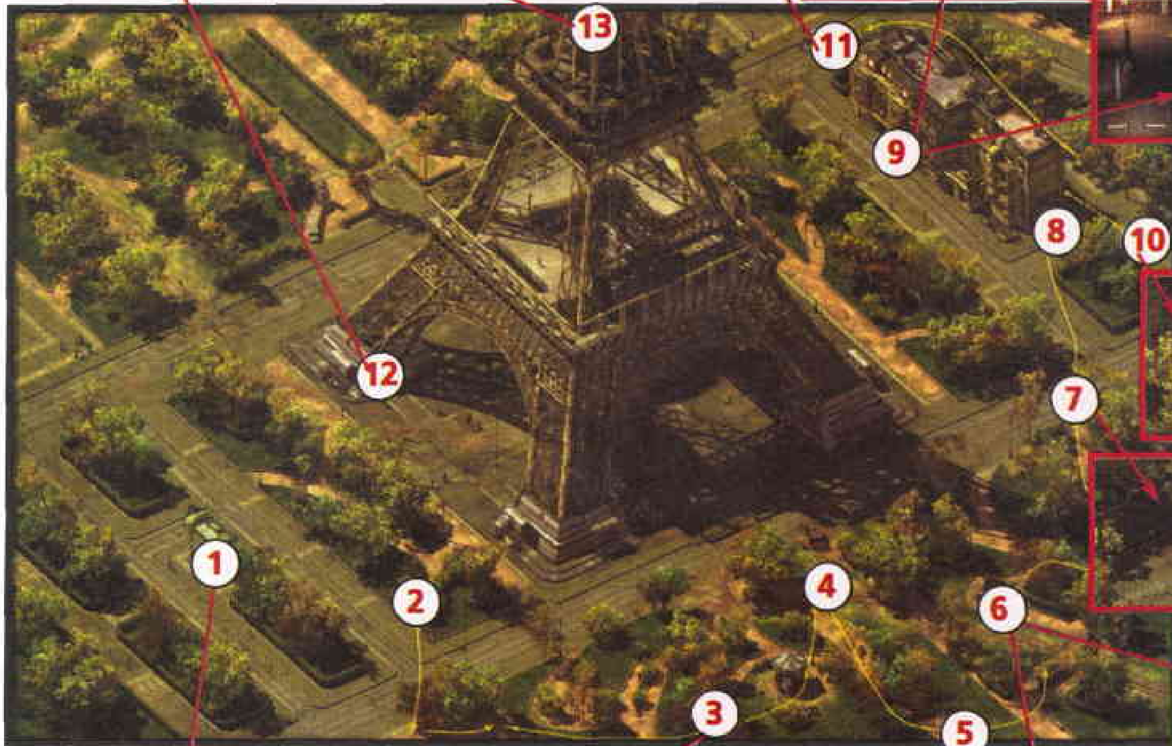
ilki diğerlerinin görüş alanı dışında olduğunda kolayca yumruk ve bıçak yardımıyla öldürebilirsiniz. Girişin sol yanındaki askeri sigara ile üzerinize çekip öldürün. Diğerlerini ise artık gürültü yapmaktan çekinmeyip tüfek ile vurabilirsiniz. Nasılsa etrafta yardımlarına koşacak kimse kalmamış olmalı.

10) İlk olarak Tiny ile kaleye girin. Girdiğiniz avluda Lupin'i, ve ona silahlarını doğrultmuş askerleri göreceksiniz. Burada yapmanız gereken ilk şey Tiny ile sağdaki merdivenlerde sürünerek çıkmak ve balkondaki askeri öldürmek. Burada ses çıkarırsanız hemen alarm veriliyor ve Lupin'i vuruyorlar. Asker öldüğünde Tread'i de kaleye sokun ve Tiny'nin yanına çıkarın. Sürünerek balkonun en ucuna gelin, Quick Save yapın ve beş asker de yan yana geldiğinde ortalarına molotof kokteyli fırlatın. Eğer becerebilirseniz en az dördü ölecek, kalan biri ise alarm verip size ateş edecek. Normalde alarm verildiğinde Lupin'i vurması gerekenler yandıkları için artık alarmın bir tehlikesi kalmadı. Kalan son askeri de üzerine kokteyl atarak öldürün ve Lupin ile konuşun.

11) Açıklamanın kale içi kısmında harita koyma imkanım olmadı, çünkü katlar parça parça ve yapacaklarınızı anlatmak pek zor değil :) Bu kısımda artık yapmanız gereken tek bir şey var, önce F1 tuşuna basarak görev amaçlarınızı açın ve yapmanız gereken ilk göreve tıklayın (Code Template). Şimdi tekrar oyuna döndüğünüzde sol üst köşedeki simgeler arasında bir hedef simgesi olduğunu göreceksiniz. Buna bastığınızda o an için seçmiş olduğunuz göreve ulaşmak için hangi kapıdan girmeniz gerektiği bir okla gösteriliyor. Okla gösterilen kapıdan girin ve tekrar o simgeye basın. Okla gösterilen kapıları takip ettiğinizde görev amaçlarınıza ulaşacaksınız. Yapmanız gereken odalarda mümkün olduğunca sessiz ilerlemek, şifre parçasının tutulduğu son odaya geldiğinizde odayı düşmanlardan temizlemek, Lupin'i aynı yolu kullanarak odaya getirmek ve şifre parçasını almak. Bu şekilde üç parçayı da aldıktan sonra dördüncü görev olan şifreyi radyo mesajıyla göndermek kıs-

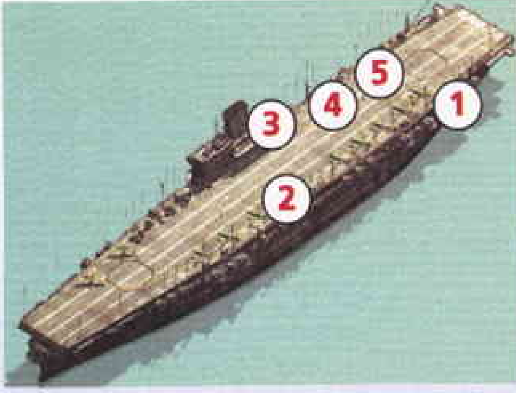





Is Paris Burning?





Bonus Bölüm 7

1) Bu şimdiye kadar oynadığımız en büyük bonus bölümü olacak. Normal bölümlerden en ufak bir farkı yok, haritası çok büyük, yapmanız gereken görevler çeşitli ve etraf düşman kaynıyor. Bu bölümde önünüze gelen herkesi öldürerek ilerlemeyi tercih edebileceğiniz gibi, anlatacağım şekilde gizlilik esaslı yolu da seçebilirsiniz.

2) İlk olarak buradaki sandığın içinden kesme aletini almanız gerekiyor. Ok yönünde ilerleyin ve yolunuz üstündeki iki üç askeri yumrukla bayıltıp, bağlayın. Zaten sandığın dibindeki uçağın yanındaki askerin üzerinden de kesme aleti çıkıyor. illa sandığa kadar gitmenize gerek yok. Kesme aletini aldığınızda sırayla bulunduğunuz taraftaki tüm uçakların kuyruk kısımlarına Shift'e basılı tutarak tıklayın. Böylece uçakları sabote edeceksiniz. Bulunduğunuz taraftakiler bittiğinde ok yönünde ilerleyin ve karşı taraftaki iki uçağı da sabote edin. Burada dikkat etmeniz gereken şey, karşı taraftaki ikinci uçağın yan tarafındaki asker grubu. Özellikle komutanın hareketlerini iyi izlemeli ve o uçaktan uzaklaşırken siz uçağın yanına gitmelisiniz. Tüm uçakları sabote ettiğinizde tekrar bölüme başladığınız yere dönün.

3) Uçak gemisi boyunca karşıdan karşıya geçerken illa birilerini vurmak zorunda değilsiniz. Okla gösterdiğim hattı kullanırsanız, koşmamanız kaydıyla görünmeden karşıya çıkabilirsiniz. Geminin arka tarafındaki merdivenleri kullanarak güverteye çıkın. Burada temizlik yapan askerleri yumrukla bayıltın, bağladıktan sonra mutlaka bir kenara yığın. Yoksa aşağıdakilerden biri onları *görebilir ve boşu boşuna uğraşmak* zorunda kalırsınız. Güvertedeki kapıdan içeri girin ve ileride konuşmakta olan askerlerin yanındaki varile ateş edin. Böylece hepsi ölecek ve diğer kapıya girebileceksiniz. Bu ekrandaki askerleri de öldürün ve son kapıdan girin. Radyonun başında birkaç kişi var, hepsini makineli tüfekle öldürmeniz mümkün. Herkes ölünce radyoya tıklayın. Artık kaçmanız için hiçbir engel kalmadı.

4) Tıny ile güverteden çıkın ve ilk beyaz uçağın yanına gidin. Diğer üç elemanınızı da Tiny'nin yanına götürün. Uçaklar iki kişi alıyor. İlk uçağa Tread ile Lupin'i bindirin. Diğer uçağa Tiny ve Inferno ile binmelisiniz, ama bu sırada hiç kimse tarafından görülmemeniz gerekli. Eğer sizi görürlerse uçaklara binseniz bile bölüm bitmez. Sizi görebilecek durumda birileri varsa onlardan Tread'in molotof kokteylleri sayesinde kurtulabilirsiniz. Uçaklara bindiğinizde bölüm bitecektir.

8. bölüm olan Saving Private Smith bölümünde tüm bonus parçalarını topladığınızda bonus bölüm oynamıyor, bunun yerine başarınızdan dolayı bir madalya kazanıyorsunuz.

mında da gideceğiniz yeri anlattığım şekilde bulun ve radyoyu kullanarak mesajı gönderin. Bölüme başladığınız yere bir balon inecek ve onu kaçmak için kullanacağız. Zorunlu olmasa da secondary objective olan esirleri kurtarmak görevini de yapmak isteyebilirsiniz. Aynı şekilde okları takip ederek hapis binasına ulaşacaksınız. Buradaki her katta askerleri öldürmeli ve giysilerini alarak tek tek mahkumlara vermelisiniz. Ama dediğim gibi bu zorunlu bir görev değil.

12) Tüm adamlarınızı toplayarak kaleden çıkın ve eğer buraya gelmeden önce haritadaki tüm düşmanları temizlediyseniz balonun yanına çift tıklayıp hızlı bir biçimde, eğer temizlemediyseniz dikkatli bir şekilde yavaş yavaş ilerleyerek balonun yanına ulaşın. Tüm adamlarınızı seçin ve balona atlayın. Yeni hedefimiz Paris.

Bölüm 10: Is Paris Burning?

1) Evet, inanılmaz bir Eyfel manzaralı son bölümümüzdeyiz artık. Bölüme tüm adamlarımızla birlikte metro istasyonun içinde başlıyoruz. İlk olarak Tiny ile yukarı çıkın ve tüm askerleri yumrukla bayıltarak bağlayın. Cephaneleri topladıktan sonra bir üst kata çıkın ve buradaki tüm askerleri öldürüp metronun alt katına tamamen güvenceye alın. Buradaki kapıdan çıkınca kendimizi metro istasyonu çıkışında buluyoruz. Görev amacımızı gerçekleştirmek için birçok yol takip edebilirsiniz ama ben size en rahat yolu oklar ile göstereceğim. Sırası gelince ihtiyaç duyduğunuz adamlarınızı dışarı çıkarmanız gerekecek. Onları da bir yere götürürken, önceden Tiny ile temizleyeceğimiz bu yolu takip ederseniz hiçbir sorunla karşılaşmazsınız.

2) İlk olarak 2 nolu bölgeye gelin ve buradaki askeri öldürün. Öldürdüğünüz tipleri ağaç altlarına götürürseniz fark edilmeden ilerleyebilirsiniz. Şimdi amacımız ekranın en kenarından ilerlemek. Oklarla gösterdiğim istikamette ilerleyin, bu hat boyunca karşınıza bir tane asker çıkabilir. Bıçakla öldürüp cephanesini alın.

3) Büfe gibi yerin önündeki üç askeri görüyor olmalısınız. Onların dikkatini çekmek için sol taraflarında duran askere tüfekle ateş edin. Bu üç asker size doğru koşacaklar ve tarafınızdan öldürülecekler. Komutan kılıklı olanın üzerinden çıkan anahtarı alın. Bu anahtar bölümün en sonunda Eyfel kulesini girmemize yardımcı olabilir (*seçeceğiniz kapıya bağlı olarak*).

4) Görevin ilk aşaması burada duran sandıkların içindeki patlayıcıları almak. Buradaki üç nöbetçiyi öldürdükten sonra 1 nolu şıkta belirttiğim olay burada gerçekleşiyor. Şimdi Lupin ve Inferno'yu buraya getirmemiz gerekli. Tiny ile aynı güzergahı takip ederek iki adamınızı da görünmeden buraya getirebilirsiniz. Lupin ile tüm sandıkları açın ve Inferno ile içlerindeki bombaları alın (hepsini alamadım diye üzülmeyin çünkü hiçbirini kullanmayacağız).

5) Tiny ile buraya gelin, ikisi koşucu olan üç asker göreceksiniz. Koşanlar arkalarını döndüklerinde üçüncüyü *öldürüp çekin*. Diğerlerinin silahları olmadığı için sizi görünce üzerinize koşacaklar. Mermi harcamaya gerek yok, bıçaklayarak rahatça öldürebilirsiniz. Bu sırada ciddi şekilde yaralanırsanız Spooky'i metro istasyonundan çıkarıp Tiny'nin yanına getirin ve onu iyileştirin.

6) Bu noktada ikisi ayakta, yedi tane asker var. Ayakta olanlardan birini sigara yoluyla çekip bıçaklayın. 4 nolu bölgede durmakta olan varillerden birini alıp diğer altı kişiye mümkün olduğunca yakın bir noktaya bırakın ve uzaklaşın. Hemen yukarıda devriye gezmekte olan beşli grup iyice uzaklaştığında varile ateş edin. Doğru yere koyarsanız altı asker de ölecektir. Hemen Inferno'yu buraya getirin ve siperin arkasına yatarak el bombasını çıkarın. Beşli grup sizin olduğunuz yere doğru geldiğinde bir el bombasıyla işlerini bitirin.

7) Yolun karşısındaki asker arkasını döndüğü anda hemen Inferno ile yolun ortasına koşun ve yola bir antitank mayını yerleştirin. İyice geri çekilip beklemeye başlayın. Etrafta dolaşan tank bu yoldan geçerken havaya uçacak. Aksi halde ileride sorun çıkarabiliyor.

8) Burası yeni toplanma bölgemiz. Tiny ile buradaki askeri öldürdükten sonra tüm adamlarınızı buraya getirin ve duvarın yanında bekletin. Böylece acil bir durumda ta metrodan gelmelerini beklememize gerek kalmayacak. Özellikle Duke ile buraya geldiğinizde binanın tepesindeki sniper'ı vurmayı unutmayın.

9) Görevin ilk kısmı için bu kapıdan gir-



Bonus Bölüm 8

1) Aslında bu çok ilginç bir bonus bölüm. Görev amaçlarında anti-tank mayınları ve bazuka almak, el bombası atanları öldürmek gibi ek görevler var. Ama etraftaki tankları vurmak için bunlara kesinlikle ihtiyacınız yok. Yanı başımızda koskoca tank dururken, diğer tankları elimizle öldürmemizi önermeleri çok garip. Belki de tankla ateş edilebildiğini bilmeyenler vardır diye opsiyonel bir yol olarak yapmışlardır bunu. Her neyse... Hemen Tread'i seçip tanka bindirin, arkasından da Inferno binsin. Şimdi 5 tuşuna basın ve Tread'i seçin. Tankı istediğiniz gibi hareket ettirebildiğinizi göreceksiniz. Şimdi Ctrl tuşuna basın. İmlecin dürbün şeklinde döndüğünü gördünüz değil mi? İşte bu Inferno'nun marifeti, kendisi tankın topunu kullanabiliyor. Hedef çok uzakta olmamak kaydıyla dürbün simgesi varken tıkladığınızda o noktaya top atışı yapacaksınız. Şimdi yapmanız gereken tek şey etrafta dolaşıp diğer tankları vurmak. Elbette onların da elleri armut toplamıyor, bu yüzden başarıyla vurduğunuz her tanktan sonra oyunu kaydedin. Genellikle tankları köşelerden dönerken çok rahat vurabilirsiniz, çünkü sizi görüp namlularını çevirmeleri uzun zaman alıyor. Etrafta dolaşan bir iki kıytırık el bombaları askeri ise yine tank atışıyla öldürmenizi tavsiye ederim, çok zevkli oluyor. Haritada ölecek kimse kalmadığında Inferno ile tanktan inin ve sandıkları açarak içlerindeki malzemeleri alın. Bölüm bitecektir.

melisiniz. Giriş katında ateş açarak dikkat çekin ve makineli tüfek kullanarak üzerinize koşacak olan grubu öldürün. Üst kata çıkın ve dibinizdeki gezen askeri sigara ile kandırıp öldürün. Inferno'yu da bu kata çıkarın ve merdivenin yanındaki beyaz kapının yanına saklanın. Tiny ile komutanların odasının dışındaki diğer askerleri de öldürdükten sonra içeri dalın ve üç komutanı öldürün. Hemen Inferno ile içeri girin ve patlayıcılara etkisiz hale getirin. Şimdi eğer isterseniz Tiny ile yukarı çıkabilir ve balkona çıkarak buradaki üç sniper'ı öldürüp mermilerini alabilirsiniz. Size arkaları dönük olacağından rahat bir mermi deposu yapabilirsiniz. Dışarı çıkın ve toplanma yerine dönün. Topladığınız tüm mermileri Duke'e verin.

10) Yeterince sniper merminiz olduğuna göre okla gösterdiğim kapının önünde temizlik yapabilirsiniz. Buradan beş altı kişiyi vurduktan sonra yine etrafta gezinen beşli gruplardan biri ölüleri fark edebiliyor. Bu durumda hemen Inferno ile aralarına el bombası atıp temizlemeniz mümkün. Önünü temizlediğiniz kapıdan içeri girin ve Tiny ile asansöre binin. Ara katlarda inmenize hiç gerek yok, doğrudan üst kata çıkın ve Natasha'nın tutulduğu odaya girerek onu kurtarın. Şimdi bölümün en zevkli kısmına geliyoruz.

11) Tankın yanındaki görevlileri Tiny ile tek tek öldürün. Önce Tread'i, sonra da Inferno'yu tanka bindirin. Şu anda tamamen ölümsüz olmanıza ufacık bir adım kaldı. O da buralarda dolaşmakta olan ikinci tank. Ateş etmek için Ctrl tuşuna basılı tutun, imleç dürbün şeklini alacaktır. Görüntü kırmızı değilse tıkladığınızda namlu o yöne dönecek ve ateş edeceksiniz (tabi önünüzde engel yoksa). Diğer tankın arkasına geçebilirseniz onun ateş etmesini engelleyebilirsiniz. Şimdi haritada istediğiniz kadar dolaşın ve gördüğünüz herkesin üzerine topla ateş edin. Etraf tertemiz olana ve yaptığınız işten iyice zevk alana kadar buna devam edin.

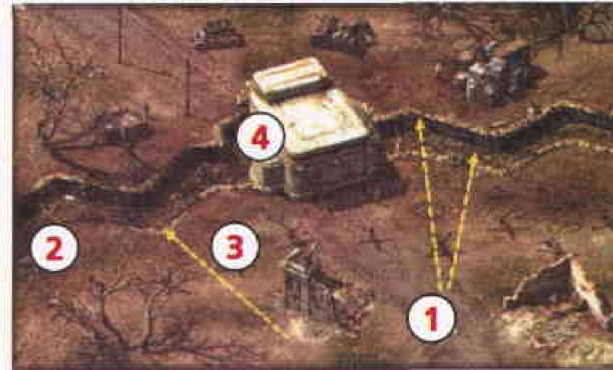
12) Kulenin bu ayağına gelin (üzerinde E yazıyor olmalı). Kuleye istediğiniz ayaktan girebilirsiniz aslında ama burası bana en uygun olan gibi geldi. Tiny ile içeri girin ve buradaki üç görevliyi öldürüp asansöre binin. Yine ara katta inmeyin ve çıkabildiğiniz kadar çıkın. Asansörün en üst katına geldiğinizde bundan inin ve diğer küçük asansöre binerek yine yukarı çıkın. Tepe kata ulaştığınızda asansörden inin ve etraftaki askerleri vurup merdivenlerden yukarı çıkın.

13) Eyfel kulesinin Paris manzaralı en uç noktasında öldürmeniz gereken yalnızca üç asker daha kaldı. Bunları da vurun ve radyoyu kullanarak bu muhteşem oyunu bitirin.

Sonuç

Ne diyebilirim ki? Harika bir oyun daha bitiverdi. Böylesine güzel bir oyunu bitirince sanki artık yapacak hiçbir şey kalmamış gibime geliyor. Sanki oynayacak başka oyun yokmuş gibi. Bir an önce aynen Commandos'ta olduğu gibi bir ek paket çıksın istiyorum. Ama işin bir de güzel yanı var: artık kendimi Arcanum'a ve Civilization 3'e adayabilirim. Bir dahaki aya başka bir yazıda görüşmek üzere bye bye...

Eser Güven I eser@level.com.tr



Bonus Bölüm 9

1) Çok kolay bir bölüm daha. Duke ile 1 nolu yere gelin ve siperdeki oklarla gösterdiğim sniper'ları, sniper tüfeğinizle avlayın. Aşağıda biraz kargaşa olacak ama bir süre sonra herkes kendi işinin başına dönecektir. Vurmanız gereken toplam sniper sayısı üç, unutmayın. Ayrıca sipere inip onların mermilerini alabileceğinizi de düşünmeyin, çünkü kargaşa sırasında cesetler ortadan yok oluyor :)

2) Lupin ile 2 nolu yerdeki dikenli tellerin altından sürünerek geçin ve sipere inin. Sandığın başındaki elemanı tekmeyle bayıltın ve sandığın içinden tek kesme aletini ve molotof kokteyllerini alarak arkadaşlarınızın yanına dönün.

3) Lupin'in aldığın molotof kokteyllerini Tread'e verin, 3 nolu yere gidin ve aşağıdaki askerlerin kafalarına kokteyl fırlatın. Böylece siperin sol tarafında canlı kimse kalmayacak. Aynı işlemi sağ taraftakiler için de yapabilirsiniz. Şimdi tam bu noktada güzel bir seçeneğiniz var. Her ne kadar görev amaçlarında pencereyi kullanarak binaya girmeniz ve kapıyı içeriden açmanız olsa da bunu yapmanızın bir anlamı yok. Adamlarınızı binaya sokmanıza gerek yok çünkü. Bu yüzden eğer isterseniz öncelikle Tiny'e tek kesme aletini verin ve Lupin'i altından geçirdiğiniz dikenli telleri kesin. Şmdi tüm adamlarınızı siperin karşı tarafına geçirmeniz mümkün. Aracın yanındaki askeri kimse görmüyor, arkasından dolanıp bıçağınızla onu öldürün ve tüm adamlarınızı araca bindirerek Commandos 2'nin son bonus bölümünü de bitirin.

4) Eğer oyuna doyamadım, her şeyi tamamen yapmak istiyorum diyorsanız Lupin ile Shift'e basılı tutarken binanın duvarına tıklayın. Duvara tırmanacaksınız. Ön taraftaki pencerelerden birinden içeri girin ve hemen girdiğiniz yerdeki komutanı tekmeyle bayıltın. Üzerinden anahtarı alın ve yan odadaki askerleri de bayıltıp merdivenlerden aşağı inin. Kapının yanındaki askeri tekmeleyin ve kapıyı açarak dışarı çıkın. Yalnız bu kapının önünde (dışarıda) bir asker daha var. Lupin ile dışarı çıkmadan önce bu askeri molotof kokteyli ile öldürürseniz fena olmaz. İşte hepsi bu kadar!

hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

Airline Tychoon

Oyun sırasında aşağıdaki kodlar birini yazarak hileleri çalıştırabilirsiniz

Kod	Sonuç
atmissall	Tüm görevler
donaldtrump	Fazladan para
expander	Daha büyük alan
mentat	Tüm yardımcılar çalışır
nodebts	Borcunuz silinir
showall	Tüm uçuşlar görünür
thinkpad	Defter
winning	Görev tamamlanır
missioncrowd	Havaalanı kalabalık olur
runningman	İnsanlar daha hızlı yürür
famous	*Ününüz artar*
crowd	Daha çok insan havayolu ile uçar
panic	Tüm insanlar havaalanını terk eder



Paris Dakar

Tüm arabaları açmak için
İsminizi ILUMBERJACK olarak girin



Ghost Recon

Hileleri çalıştırmak için konsolu Enter ile açın. Daha sonra kodları yazabilirsiniz.

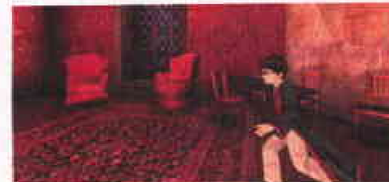
Kod	Sonuç
Superman	Tanrı Modu
TeamSuperman	Takım Tanrı Modu
Shadow	Görünmezlik
TeamShadow	Tüm takım için görünmezlik
ammo	Sınırsız cephane
refill	Tüm ekipmanı yeniler
autowin	Görevi kazandırır
chickenrun	El bombaları tavuk olur



Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Bu kodları oyun sırasında girin.

HarryDebugModeOn - Debug modu açar. F7'ye basarak kapatabilirsiniz
HarryGetsFullHealth – Maksimum sağlık
HarrySuperJump - Super jump
HarryNormalJump - Big jump
HarryTriggerCheat -bilinmiyor
HarryKoresh- bilinmiyor
HarrySuperKoresh- bilinmiyor
HarryKorWalk - bilinmiyor
Eğer debug modu kapatırsanız ana menüden tüm levelları seçebilirsiniz.



Zoo Tycoon

İsim değiştirme bonusu: Herhangi bir ziyaretçinin ismini değiştirin.

İsim	Sonuç
Mr. Blue	Herkesin tshirti mavi olur
Mr. Blonde	Herkesin tshirti sarı olur
Mr. White	Herkesin tshirti beyaz olur
Mr. Brown	Herkesin tshirti kahverengi olur
Mr. Orange	Herkesin tshirti portakal rengi olur
Mr. Pink	Herkesin tshirti pembe olur
Alfred H	Vahşi kuşlar etrafta uçuşup insanları korkutur
Russell C	Tüm çitler 100% çöker
Zela Psi	Bazı insanları tshirtleri beyaz olur ve kusarlar
John Wheeler	Tüm hayvan barınakları açılır
Hank Howie	Tüm hayvanat bahçesi çalışanları açılır

Bir serginizin adını "Microsoft" koyun. Bağışlar iki katına çıkar.
Bir ziyaretçinizin adını "Adam Levesque" olarak değiştirin. Tüm hayvan koruma programlarını alırsınız.
1. config.zld dosyasını winzip ile açın
2. Economy.cfg dosyasını notepad ya da wordpad ile açın
3. cZooDooRecyclingAmount yazısını arayın ve rakamı ne ile isterseniz değiştirin. Bu her recycle ettiğinizde size gelecek olan kardır. Genelde ayda sekiz ila oniki arası recycle yaparsınız
4. 800 olması gereken cKeeperCost satırını arayın. Bu zoo keeper'lara ödediğiniz maaştır. Daha az bir rakama değiştirirseniz doğal olarak masraflarınız düşer.
5. Eğer oyunun başında daha fazla para isterseniz zoo.ini dosyasını notepad veya wordpad ile açın ve MSMaxCash yazan satırı bulun. Hangi rakamı yazarsanız o kadar para ile oyuna başlarsınız.
Triceratop'ları açmak için: Bir serginizi "Cretaceous Corral" olarak adlandırın.
Unicorn'u açmak için: Bir serginizi "Xanadu" olarak adlandırın.
Note: Üstteki iki hileyi yaparken önce bilgisayarın sergilerinize otomatikman isim vermesine izin verin ve sonra isimlerini değiştirin. Yoksa oyun çökebilir.
Anında para kazanmak için
CTRL + ALT +4 tuşlarına basarsanız (hani $ yazmak için bastığımız gibi) anında $10.000 paranız olur. Eğer çalışmazsa Shift + 4 kombinasyonunu deneyin.



CHEATSTATION

Bu ay PlayStation 2 hilelerine yer verdik. Afiyet olsun.

Tekken Tag Tournament

Herkes çıplak (sadece Japon versiyonunda): Oyun esnasında starta basıp yukarı(2), üçgen, X, L1, R2, L2 ve R1 yapın.

Grand Theft Auto 3

Tank: oyun esnasında yuvarlak(6), R1, L2, L1, üçgen, yuvarlak ve üçgen yapın.

Dodo: oyun esnasında sağ, R2, yuvarlak, R1, L2, aşağı, L1 ve R1 yapın.

Düşük aranma seviyesi: oyun esnasında R2(2), L1, R2, yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, yukarı ve aşağı yapın.

Yüksek aranma seviyesi: oyun esnasında R2(2), L1, R2, sol, sağ, sol, sağ ve sol yapın.

Tüm silahlar: oyun esnasında R2(2), L1, R2, sol, aşağı, sağ, yukarı, sol, aşağı, sağ ve yukarı yapın.

Tam sağlık: oyun esnasında R2(2), L1, R1, sol, aşağı, sağ, yukarı, sol, aşağı, sağ ve yukarı yapın.

Tam koruma: oyun esnasında R2(2), L1, L2, sol, aşağı, sağ, yukarı, sol, aşağı, sağ ve yukarı yapın.

Daha fazla para: oyun esnasında R2(2), L1(2), sol, aşağı, sağ, yukarı, sol, aşağı, sağ ve yukarı yapın.

Tüm araçları yok etme: oyun esnasında L2, R2, L1, R1, L2, R2, üçgen, kare, yuvarlak, üçgen, L2 ve L1 yapın.

Fantavision

Ekstra seçeneği: oyunu normal zorlukla bitirip kaydedin.

Ekstra 2 seçeneği: oyunu yüksek zorlukla bitirip kaydedin.

Sub Command

Görev menüsünde denizaltıları değiştirmek için: Görev penceresinden görevinizi seçin. Daha sonra denizaltı ekranında mouse cursorunuzun çalışmadığını göreceksiniz. Bilgisayar size tek bir denizaltı seçtiği için onu değiştiremiyorsnuz değil mi? Herhangi bir denizaltının isminin üstüne cursoru getirin ve tab tuşuna basın. Cursor değişecektir. Şimdi istediğiniz denizaltıyı seçebilirsiniz.



Championship Manager 00/01

Klübünüze gelmek istemeyen oyuncuları elde etmek için:

Bir oyuncuya teklifte bulunduğunuzda kulübü kabul etse bile oyuncu size ısrarla hayır diyor öyle değil mi? Siz teklifte bulundukça oyuncunun morali şu sırayı takip ederek değişecektir.

"is enjoying playing for the club >> happy to stay at the club >> unknown >> feels he has no support from his manager >> feels he is not in his managers future" . En sonunda size gelmeyi kabul edecektir fakat maliyeti çok yüksek olacaktır. Bu hemen hemen her oyuncuda çalışacaktır. Fakat çok ünlü oyuncular için aynı ümidi taşımayın.

Robert Pires: Robert Pires için büyük bir para önerin. Oyuncuyu aldıktan sonra Robert Pires için bir daha arama yapın. Küçük bir Fransız takımında top koşturan bir Robert Pires daha bulacaksınız. Onunda özellikleri sizin elinizdeki ile aynı. Şimdi onu 2m'ye alın ve 10m'ye satın bakalım !

İyi Brezilyalı oyuncu listesi: Filter kısmına gidip arama kutusuna Champion yazın. Önünüze en iyi ve efsanevi oyuncuların bir listesi çıkacaktır.

Hakemi kovdurmak için: Maçtan sonraki gün board of confiden'a gidin ve FA'dan maçı ertelemelerini isteyin. Eğer ertelemezlerse hakem hakkında 5 kez şikayette bulunun ve gazete haberlerini okumayın. Sonra haberlere bakın. Size hakem ile ilgili fikrinizi soracaklar. Unhappy derseniz hakem kovulacaktır.



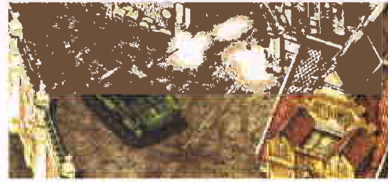
Commandos 2: Men Of Courage

Hile modunu açmak için isim olarak "GONZOANDJON" yazın. Oyun sırasında tuş kombinasyonlarını kullanarak istediğiniz sonuçları alabilirsiniz. Oyun içinde bir komandoyu seçtikten sonra aynı kodu yazarak gene hile modunu açabilirsiniz. Fakat ne yazdığınızı göremeyeceğinizden doğru kelimeyi yazdığınızdan emin olmayabilirsiniz.

Sonuç	Kod
Görevi geçersiniz	[Ctrl] + [Shift] + N
Yenilmezlik	[Ctrl] + I
Görünmezlik	[Ctrl] + V
Tüm düşmanları yok eder	[Ctrl] + [Shift] + X
Seçili komandoyu mouse imlecinin bulunduğu yere ışınlar	[Shift] + X
Frame Rate'i gösterir	[Ctrl] + [Minus]

Level Kodları

Level	Normal	Zor	Çok zor
1	XHGDR	PLKUM	PVTSL
2	WKUC4	JE5SH	SKDJF
3	YSM51	DFY3B	3DYNG
4	B7D8F	K9D3H	9BG3S
5	3GHSL	NMWQ9	KJWJK
6	AZLM1	16G3L	E2J7H
7	JAHSG	WL3CZ	ZX78Y
8	UN63A	LPQ6T	TRIB4
9	VAZ2P	SRCM8	TRD78
10	9TT5W	PAEN8	1LPQD



Red Faction

Gizli FMV filmi İkinci CDyi takın ve "/data/movies" dosyası altındaki "bink" dosyasını çalıştırın.

Hile Kodları Oyun sırasında konsolu açmak için ~ tuşuna basın. Aşağıdaki kodları girerek hilelerinizi yapabilirsiniz.

Sonuç	Kod
Tanrı Modu	vivalahelvig
Tüm silahlar ve cephane	bighugmug
Uçma modu	heehoo
Alternatif bakış açısı	camera[1-3]

Not: Tanrı modu bazı bölgelere girdiğinizde çalışmayabilir. Bazı levellarda ise gizli bir şekilde ilerlerken bazı silahları kullanamayabilirsiniz.





Aliens vs. Predator 2

Hile Modunu açın. Oyun içinde hileleri girdikten sonra Enter tuşu ile çalıştırın.

Sonuç	Kod
Pozisyonları gösterir	mpgps
Rotation display aç/kapat	mpgrs
Size display aç/kapat	mpsizeme
Yenilmezlik aç/kapat	mpcanthurtme
Tüm silahlar ve cephane	mpshuckit
Speed display aç/kapat	mptachometer
Level'a default ayarlarla başlama	mpbeamme
No clipping aç/kapa	mpsixthsense
Tam zırh	mpsmithy
Tüm cephane	mpkohler
Üçüncü bakış açısını aç/kapat	mpicu



Codename: Outbreak

Sağlığınızı arttırmak için: "~" tuşuna basarak konsolu açın. Sonra "xenux" yazın. Bu her cesede %10 luk bir syringe verir. Topladıktan sonra hileyi tekrarlayabilirsiniz.



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın diyorsa bu tuş ya " (üzerinde é harfi bulunan tuş) ya da ~ tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleniyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın.
3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın.
4- Eğer hex editörü kullanın diyorsa bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
5- Eğer hile çalışmıyorsa, muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.

CHEATSTATION

Moto GP

Klonoa olarak yarışma: Challenge 22' yi kazanın.

SSX

Not: Bu oyunun diğer isimleri Big SSX Snowboard Supercross veya Extreme Racing SSX' dir.

Her şey açık: karakter seçme ekranında kareye basarak seçeneklere girin. Sonra L1 + L2 + R1 + R2' yi basılı tutarak aşağı, sol, yukarı, sağ, X, yuvarlak, üçgen ve kare yapın.

Tüm oyuncular ve parkurlar: aynı şekilde seçeneklere girip L1 + L2 + R1 + R2' yi basılı tutun ve aşağı, sol, yukarı, sağ, X, kare, üçgen ve yuvarlak yapın.

Gran Turismo 3 A-Spec

Profesyonel mod: Arcade modu seçip "Hard" ın üzerine gelin ve "Professional" olana kadar L1 + R1' i basılı tutun.

Bedava modifiye: Bu hile için iki memory card gereklidir. Yeterince paranız olduğunda birinci karta kaydedin, istediğiniz arabayı satın alın ve modifiye edin. İkinci karta kaydedip birinci karttan oyunu tekrar yükleyin. Sonra trade' e gidip ikinci kartın garajından yeni yaptığınız arabayı modifiyesiz satış fiyatından alın.

Shark Köşesi

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Explo-der, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:

1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.

2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.

3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.

4- (M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır.

Myth III: The Wolf Age

Bu kodları oyun sırasında girin

Kod	Sonuç
Ctrl + Alt + 'NumPad +'	Level'i kazandırır
Ctrl + Alt + 'NumPad -'	Level'i kaybettirir



Star Wars: Galactic Battleground

Enter'a basıp kodları girin

Kod	Sonuç
SKYWALKER	Görevi kazandırır
TARKIN	Tüm düşmanları yok eder
FORCEFOOD	+1000 yemek
FORCENOVA	+1000 Nova
FORCECARBON	+1000 Carbon
FORCEORE	+1000 Ore
FORCEBUILD	Daha hızlı inşa
FORCEEXPLORE	Haritayı açar
FORCESIGHT	Sisi kaldırı
SIMONSAYS	Simon the Killer Ewok
DARKSIDE#	# yerine 1-8 arası bir rakam yazarsanız o sayıda rakibiniz yok olur.



Deadly Dozen

Aşağıdaki kodları oyun sırasında girin

Hile kodlarını açmak için: cheatcheat

Görünmezliği açmak için: invis

Sınırsız cephane: ammo

Tanrı modunu açmak için: godmode

Uçuş modunu açmak için: flymode



Spider Man

Aşağıdaki kodları ana menüde bulunan "specials" bölümündeki "cheats" kısmına girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
Spider-Man çizgi romanı	FUNKYTWN
Yapışkan Spider-Man	STICKMAN
Ben Reilly kostümü	CLUBNOIR
Tanrı Modu	ADMNTIUM
What If modu	UATUSEES
Karakterleri gösterir	RGSGLLRY
FMV bölümlerini gösterir	CINEMA
Tüm çizgi romanları gösterir	FANBOY
Level seçebilirsiniz	MME WEB
Tüm çizgi romanların kapaklarını gösterir	KIRBYFAN
Hikayeyi gösterir	ROBRTSON
Kostümü değiştirirsiniz	SM LVIII
Peter Parker kostümü	MRWATSON
Amazing Bag Man kostümü	KICK ME
Scarlet Spider kostümü	XILRTRNS
Spidey Unlimited kostümü	SYNOPTIC
Captain Universe kostümü	TRISNTNL
Spidey 2099 kostümü	MIGUELOH
Symbiote Spidey kostümü	SECRTWAR
J. James Jewett	RULUR
Sınırsız ağ	GLANDS
Tam sağlık	WEAKNESS
Ana kod	LEANEST



Operation Flashpoint

[Sol Shift] tuşunu basılı tutun ve [Keypad eksi] tuşuna basın. Tuşlardan elinizi çekin ve daha sonra aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
savegame	Oyunu saveler (Oyun ekranında)
endmission	Görevi bitirir (Oyun ekranında)
campaign	Levelları açar (Ana menüde)
topography	Etkisi bilinmiyor (Oyun ekranında)

Sınırsız save game yapabilme Eğer bir görevde çok zorlanıp birden fazla save yapma ihtiyacı hissederseniz eski savelerden birini silmelisiniz. Bunu Users\\Saved\Campaigns\1985 dizininde bulabilirsiniz. ALT-TAB ile oyundan çıkın, eski dosyanın bir kopyasını alın ve sonra save dosyasını silin. ALT-TAB ile oyuna geri dönün ve ESC ile oyunu pause edin. Şimdi oyunu gene save edebilirsiniz. Üstelik bunu istediğiniz kadar tekrarlayabilirsiniz.

Tam cephane Campaign'in ikinci levelında subaylarınız go go go! diye bağırdıklarında hemen moreammo yazarsanız tam cephaneyi alırsınız.

Sınırsız Cephane (Hex Editörlü) Mutlaka dosyalarınızı yedeklemeyi unutmayın User dosyanızın *altındaki* weapons.cfg dosyasını bir hex editörü ile açın.

_\Users\NAME\Saved\Campaigns\1985\ ya da

_\Users\NAME\Saved\Missions\01TakeTheCar\

weapons.cfg dosyası silahlarınızı içerir ve burada cephane sayınızda yazar.

```
class Magazine3
{
type="M16";
ammo=30.000000;
reload=0.133733;
id=352.000000;
};
class Magazine4
{
type="HandGrenade";
ammo=1.000000;
reload=1.215374;
id=353.000000;
};
```

Bir kez değişiklik yaptıktan sonra eğer bir görev yapıyorsanız ona başyan başlamalısınız ya da bir campaign içindeyseniz ona devam etmelisiniz. Bu değişikliklerin her biri her yeni görev ya da campaign'in başında sıfırlanacaktır. Bu yüzden dosyayı tekrar değiştirmeniz gerekecektir. En iyisi değişiklik yaptığınız dosyayı başka bir yere kopyalayıp başlamadan önce bulunan dosyayı replace etmenizdir.

Bonus Level

Oyunu bitirdikten sonra yükleme ekranına kadar seyredin. Hepsi bittikten sonra bir ara sahne belirecektir. Burada bir telefon konuşması izleyeceksiniz. Daha sonra da bir Cessna'ya atlayıp Everon havaalanına gideceksiniz. Orada diğer karakterleri yanınıza alacaksınız ve hep beraber bir pub'a içmeye ve zaferinizi kutlamaya gideceksiniz.



CHEATSTATION



Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uymuyor olabilir.

Ridge Racer V

(M) Açık olmalı:ECC010F01432489C

Sınırsız deneme hakkı:3D7552681456E7A8

Max mesafe: 1D7552A817E9C70C

Ekstra GP' leri açma: 4D7552A21456E69C

Ekstra yarış modları: 3D7552C91456E7A6 3D7552CD1456E7A6 / 4D7552CA1456E9A6

Tüm ödüller: 1D7574501355E6A6 1D7574541355E6A6

Tüm madalyalar: 1D7574581355E6A6 1D75745C1355E6A6

Tüm arabalar: 1D7552F01654E5A7 1D7552F41654E5A7/1D7552F81654E5A7 1D7552FC1654E5A7/1D7552001654E5A7 1D7552041654E5A7/1D7552081654E5A7

SSX

(M) Açık olmalı: EC8F2A641456E60A

Monster skor: 1C2CD61817E9C70C

Tüm kayakçılar: 3C8226C81456E70C

Tüm kayaklar (Mac): 4CB22A341456B00C

Sınırsız zaman: 1C219F7CD6BD4A3E

Tekken Tag Tournament

(M) Açık olmalı: ECA4F4141456E60A

P1 Sınırsız sağlık: 1C121A5C144D34D8 1C121A60144D34D8

P2 Sınırsız sağlık: 1C1FD2FC144D34D8 1C1FD200144D34D8

P1 - 1 vuruş KO: 1C121A5C1456E7A6 1C121A601456E7A6

P2 - 1 vuruş KO: 1C1FD2FC1456E7A6 1C1FD2001456E7A6

Her şey açık: 4CD61C9814560B00C 4CD61C961456B00C/4CD61C9C1456E7CC 4CD61CA01456E7C3/4CD61CA61456E6A8

Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor

Bir text editörü kullanarak "/data" klasörünün altında "cheats.txt" isimli bir dosya yaratın. Artık oyun sırasında frame rate'i görebileceksiniz. Nümerik klavyedeki + tuşuna basarak kahramanlarınızın alacağı experience puanlarınızı arttırabilirsiniz.

Hex Editörü hilesi

1.Bir takım yarattıktan sonra yeni bir oyuna başlayın ve oyunu saveleyin. Ya da takımınıza yeni bir karakter ekleyip oyunu saveleyin.

2. .sav dosyasını (aman dikkat bu demin savelediğiniz oyundur mutlaka yedekleyin) bir hex editörü ile açın.

3. Karakterinizi bulmak için ascii search yapın.

4. Hexte Health kısmını arayın. Eğer 10/10 gibi bir rakamsa hex formatı

0a 00

00

00 0a

gibi olacaktır. Bu satırdaki iki 0a satırını istediğiniz değer ile değiştirebilirsiniz. Genelde sizin karakterinizin ismine yakın bir yerde bulabilirsiniz.

5 Altı temel stat'ı değiştirmek için genelde karakterinizn özelliklerinin sonuna doğru diğer karakterin isminin hemen yanında olan 0d 0c 0d 0c 0e 0a gibi bir yazı sizin statlarınızı gösterir. Bunları ırk ve sınıf limitlerinizi aşmadan değiştirebilirsiniz.



S.W.I.N.E.

Konsolu açmak için shift+enter tuşlarına basın

Kod	Sonuç
smarten	eçilen birimin rütbesini arttırır
mo money	Fazladan 1000 kredi
quicker than death	Tek atışta tüm düşmanları öldürür
blitzkrieg	Level'ı atlarsınız
instant delivery	Birimleri daha hızlı alırsınız



World War III: Black Gold

Oyun sırasında entera basıp peace yazın. Böylelikle kodları açacaksınız

Kod	Sonuç
HereYouAre!	Düşman birim ve binalarını gösterir
BeautifulWorld	Haritayı açar
Shower	Damlalar büyür
MoneyForNothing	Para verir
Limit_up	Toplam birim maliyetini arttırır
NobelPrize I	Araştırmanız hemen biter
Smash	Ekranın ortasına büyük bir darbe iner

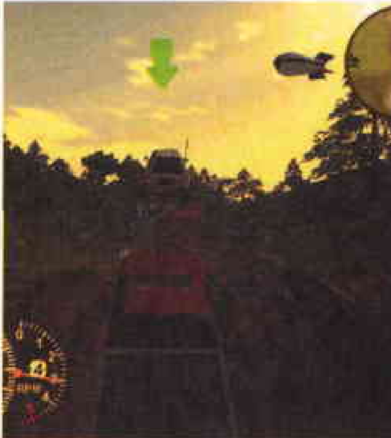


4X4 Evolution 2

Öncelikle Carrer modda kendi aracınıza sahip olmalısınız. Onu satıp oyundan çıkın. Sonra Terminal Reality\4x4 Evo2\system dizinindeki "metal.ini" dosyasını wordpad ile açın, en aşağıya kadar inin. "careerTruckCount=0" ve "curTruckType=0" satırlarını bulun. Her satırdaki 0'ı 1 yapın. Şimdi oyunu baştan başlatıp creer modda garaja gidin. Şimdi hem aracı hemde onu sattığınız parayı cebinizde bulacaksınız.

Para kazanmak için:

Yarışa başlayıp "goldfinger" yazın. Eğer yazmayı başarırsanız bir korna sesi duyacaksınız. Şimdi "givememoneyordie" yazın. Bir milyon dolar cebinizde.



Rally Championship Xtreme

Tüm arabaları ve araçları açmak için oyundaki ilk menü ekranında "cheating homer" yazın. Eğer doğru yazmışsanız bir motor uğuldaması duyacaksınız



Casino Tycoon

Casino Tycoon\Data\Objects dizininin altında Globals.ini dosyasını bulup word pad ile açın.

StartingCashEasy = 20000.0 // satırını bulun. Bu satırı

StartingCashEasy = 9990000.0 // olarak değiştirirseniz novice levelda başlangıç paranız 9990000.0 olur. Diğer levellar için olan miktarlarda aynı dosyada bulabilirsiniz. Aynı dosyada değiştirebileceğiniz oyunlar ilgili bir çok başka parametre de bulunuyor.



Rally Trophy

Oyuna "KALJAKOPPA" adıyla başlayın. Bu Expert modu açacaktır. Böylelikle tüm levellar ve arabalar açılacaktır.





CHEATSTATION

Grand Theft Auto 3

(M) Açık olmalı: ECB26E481445B464

Sınırsız sağlık: 4C21D436145625DD

Sınırsız kalkan: 4C21D43A145625DD

Stick: 3C21D4F81456E7A6

Handgun: 3C21D40C1456E7A7

Sınırsız mermi: 4C21D4141456E788 4C21D4181456E404

Uzi: 3C21D4201456E7A8

Sınırsız Uzi mermisi: 4C21D7281456E788 4C21D72C1456E404

Shotgun: 3C21D7341456E7A1

Sınırsız Shotgun mermisi: 4C21D7401456E788/4C21D7441456E404

AK47: 3C21D7481456E7A2

Sınırsız AK47 mermisi: 4C21D7501456E788/4C21D7541456E404

Big Gun: 3C21D75C1456E7A3

Sınırsız ağır makineli mermisi: 4C21D7641456E788/4C21D7681456E404

Sniper: 3C21D7701456E7A4

Sınırsız sniper mermisi: 4C21D77C1456E404

Rocket launcher: 3C21D7841456E79D

Sınırsız roket: 4C21D7901456E788

Flamethrower: 3C21D7981456E79E

Sınırsız alew: 4C21D7A01456E788 4C21D7A41456E788

Molotow: 3C21D7AC1456E79F

Sınırsız molotow: 4C21D7B81456E788

Grenade: 3C21D7C01456E7A0

Sınırsız grenade: 4C21D7CC1456E788

İtfaiyeciler içeride: 1C8B3B9815F6E79D 1C8B3B9C1456E7A5

Sağlıkçılar içeride: 1C8B4A4815F6E79D 1C8B4A4C1456E7A5

Hiç aranmama: 1CBDACF815F6E79D 1CBDACFC1456E7A5

Sürerken patlamalardan etkilenmeme: 1C8EB5C815F6E79D/1C8EB5CC1456E7A5

donanım

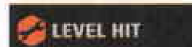


Intel ve AMD krallıklarının işlemci şovalyeleri meydana çıktı. Kimisinin zırhı kalındı kimisinin atı hızlı. Kimisi uzun bir mızrak taşıyordu kimisi kısa ve ölümcül bir kılıç. Peki sonunda savaşı kim kazandı? Bu ay bütün derdimiz buydu. Bir de bu işlemcilerin bindikleri safkan anakartlar... ■ ■ ■

Tuğbek Ölek









Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskıyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

nforcepiyasaçıktı

NVIDIA'nın İlk Çipseti Raflarda



İlk nForce çipseti MSI kartlarda yer aldı.

Şimdi bu başlığa hemen kanmamak lazım. Çünkü nForce'un ben bu satırları yazarken değil siz okurken piyasada olması gerekiyor. Geçen sefer nForce'dan uzun uzun bahsetmiştik sizlere. Ancak daha sonra NVIDIA bu yeni anakart çipsetini birkaç ay ertelemişti. Ama bu sefer benzer bir şeyin gerçekleşme ihtimali pek yok çünkü NVIDIA anakart üreticilerine çipset yollamaya başlayalı yaklaşık olarak 20 gün oluyor. Hatta ben bu satırları yazarken ilk kartlar çıkmaya henüz başlamıştı. Bu yüzden fiyat konusunda tam bir bilgim yok. Ancak ürünün bulunabildiği bir iki online mağazada 170$ ila 200$ arası fiyatlar gördüm. İlk anakartı üreten MSI oldu, modelin ismi ise K7N420, ikinci kart muhtemelen Asus'dan gelen A7N266 olacak. Abit'in ilk nForce kartı NV22 ise mATX forumunda olacak. Birkaç web sitesinde yapılan ilk testlere göre nForce en önemli iki rakibi VIA KT266A ve AMD-760 çipsetlerinden ancak %3 ila %5 arası daha yüksek performans veriyor. Her zaman olduğu gibi kendimiz test etmeden yorum yapmayacağız ama nForce'dan beklentimizin bundan fazlası olduğunu söylemek de sakınca yok... Bu arada ATI'da, nForce'a rakip olarak çıkarmayı planladığı A3 isimli çipsetini geliştirmeye devam ediyor. Comdex'de işler halde bir A3 sergileyen ATI, yine de hem ürün hem de çıkış tarihi hakkında çok fazla detay vermedi. Ne var ki AMD işlemciler için geliştirilen A3'ün nForce gibi DDR-RAM desteklediği ve entegre Radeon 7500 grafik işlemcisine sahip olduğu biliniyor.

HP'nindijitalmüzikmerkezi

MP3 ve Internet İlk Defa PC Dışına Çıkıyor



DE100c yetenekli ve pahalı olduğu kadar şık da.

HP'yi printer'lardan, masüstü bilgisayarlardan, dijital fotoğraf makinesi ve CD yazıcılarından tanırız. Bu çok yönlü güzide şirket şimdi de MP3 player işine soyundu. Şimdi "bir onlar eksikti" diyeceksiniz. HP'de sizinle aynı görüşte olmalı ki "madem bu işe sonradan giriyoruz, bari farklı girelim" demiş. MP3 player'ı komple bir dijital müzik merkezine çevirmiş.

Diğer pek çok tasarıma karşı HP'nin Digital Entertainment Centerı DE100c ürünü daha çok bir DVD Player'ı andırıyor. Asıl işlevi 40GB'lık hard-diskine doldura doldura bitiremeyeceğiniz yaklaşık 9000 MP3'ü çalmak elbette. Ancak DE100c bundan fazlasını da yapabiliyor. Öncelikle müzik CD'lerini MP3'e çevirebiliyor, sonra kendi hazırlayacağınız playlistlerden müzik CD'si yazabiliyor. Hatta Internet'e bağlanıp MP3 çekmenizi veya müzisyenlerle ilgili bilgi almanızı sağlıyor. Taşınabilir MP3 Player'lara dosya yükleyebiliyor, Internet üzerinden yayın yapan radyoları dinleyebilmenizi sağlıyor. Real Networks üzerinden Real Player ve Real Jukebox hizmetlerini kullanabilmenizi sağlıyor. DE100c yüklediğiniz MP3'leri sanatçı ve tür gibi kategorilerde otomatik organize ediyor. Cihazı bir televizyona bağlayarak şarkılara ve menülere kolayca ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca bir uzaktan kumandaya ve 1000$'lık fiyat etiketine sahip. Kumanda iyi düşünülmüşte o fiyat etiketi olmasa her eve girebilecek çok başarılı bir ürün olabilirmiş.



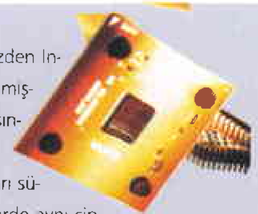
directx 8.1 download'a hazır

Windows XP ile standart olarak gelen DirectX 8.1'i diğer işletim sistemlerini kullananlar da download edebilirler artık. Windows 95 ile çalışan bir versiyon bulunmadığı ve Windows XP'de zaten standart olduğu için bu işletim sistemlerini kullananların zahmet etmelerine gerek yok. Bu arada DirectX 9.0'ın Beta çalışmaları da başladı. Kısa sürede hakkında çok şey duyarız herhalde.

athlon 1.6GHz ve duron 1.2Ghz

AMD bu ay yeni ve dolayısıyla en hızlı işlemcisini duyurdu. 1.6Ghz hızındaki yeni işlemci AMD'nin yeni isimlendirme sistemi gereği Athlon 1900+ olarak anılıyor. 1000'lik adet satış fiyatı 269$ olarak açıklanan Athlon 1900+'un Türkiye'de son kullanıcı satış fiyatının ne kadar olacağı belli değil. Ancak Internet üzerinde 256$'a kadar giden çok düşük fiyatlar var. Duron cephesinde ise bu ay 1.2Ghz hızında yeni bir işlemcimiz var. Bir Duron'un 1000'lik paket satış fiyatı ise sadece 103$. Alışılagelenin tersine Intel'den bu sefer bir cevap gelmedi. Intel'in yeni işlemcisi Pentium 4 2.2Ghz'i ancak Ocak ayında piyasaya sürebileceği söyleniyor. Bu arada iki firma arasındaki fiyat rekabetinin sonucunda gelirlerinin oldukça düştüğü ancak rekabetin önümüzdeki dönemde daha da kızışacağı söyleniyor.

p4 için entegre grafik ve ddr



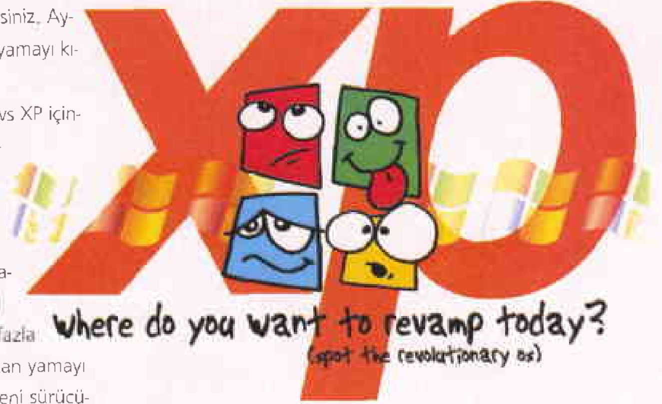
VIA geçtiğimiz aylarda DDR-RAM destekleyen çipsetini çıkarmış ve bu yüzden Intel ile karşı karşıya gelmişlerdi. VIA ile Intel arasında bu çipsetin yasal olup olmadığı kavgaları süre dursun VIA bu seferde aynı çipsetin entegre grafik işlemsine sahip olan bir versiyonunu çıkardı. ProSavageDDR P4M266 isimli bu yeni çipset Pentium 4'lere hem entegre ekran kartı hem de DDR-RAM sunmanın yanı sıra VT8233C South Bridge çipseti ile yine entegre olan 3Com network kartına, VT8233A çipseti ile ise Ultra ATA-133 desteğine sahip oluyor. Ayrıca çipset üzerindeki S3 Savage grafik işlemcisi entegre olduğu için 8X hızında AGP veriyoluna sahip.

xp'ningüncellemeleri20mb'ıbuldu

Download'a Şimdiden Başlayın

Geçtiğimiz ay piyasaya çıkan Windows XP şimdiden yamalı bohçaya döndü. Yeni işletim sistemi için çıkan 10'un üzerindeki yamanın toplam boyutu 20MB'ı buluyor ve hızlı bir Internet bağlantısı olmayanlar için bu güncellemeleri çekmek dert olabiliyor. Üstelik Windows XP'de ciddi sorunlar olduğu da ortaya çıktı. Bunlardan ilki hazır kurulu olarak gelen Windows XP'lerde ortaya çıkıyor. Kullanıcılar Windows XP'yi tekrar kurmak veya onarmak istediklerinde bütün dosyalarını ve verilerini ve beraberinde tüm sistem ayarlarını kaybedebiliyor. Sistemdeki sihirbazlardan birindeki bir hatadan kaynaklanan sorundan kurtulmak için Windows/System32 dizininde bulunan Undo_guimode.txt dosyasını silebilirsiniz. Ayrıca Microsoft bu konuda da bir yamayı kısa sürede çıkaracak.

Diğer önemli bir hata ise Windows XP içindeki SoundBlaster Live! Sürücülerinden kaynaklanıyor. Hafızada "Memory Leak" denen bir hataya yol açan sürücüler sistem kaynaklarından çok büyük bir azalmaya ve dolayısıyla yavaşlamaya yol açabiliyor. Özellikle oyunları çok fazla etkileyecek olan bu sorun için çıkan yamayı kurabilir veya creative.com'dan yeni sürücüyü çekebilirsiniz.



Windows XP çok zeki olabilir, ama onun da açıkları var.

xboxaçıldı

Bakın İçinden Neler Çıktı

Evet yanlış duymadınız Xbox açıldı. Bunun Xbox'ın geçen ay Amerika'da piyasaya çıktığını ifade ettiğini de sanmayın sakın. Şöyle düşünün, bir PC manyağına Xbox verirseniz ne yapar? Elbette açıp "İçinde ne var bunun?" diye bakar. Donanımla ilgili websiteleri içinde en çılgını olan HardOCP'de tam olarak bunu yapmış. Bakın neler keşfetmişler...

Birincisi Xbox 64MB RAM'e sahip olmasına rağmen içinde ek 64MB için alan bırakılmış. Bu Xbox'ın ilerde 128MB'lık versiyonlarının da çıkabileceği anlamına geliyor. Zaten oyun tasarımcılarına aylar önce yollanan konsollarda 128MB Ram varmış. Ayrıca HardOCP, Xbox'ın hard-disk'ini daha hızlı bir modelle değiştirmeye çalışmış ve işe yaramadığını görmüş. Xbox'ı ellerinden geldiğince küçük parçalara ayırıp detaylı resimlerini almışlar. Eğer yeni konsolun içinde neler olduğunu merak ediyorsanız sizde www.hardocp.com/articles/xbox/index.html adresine gidip resimlere yakından göz atabilirsiniz.



Açıkça yazmışlar halbuki "AÇMAYIN!!!" diye.



Bu arada VIA, Pentium 4'ler için DDR imkanı sürmeye çalışa dursun, SiS kısa süre sonra Pentium 4'ler için RD-RAM destekli bir anakart çipseti çıkaracağını duyurdu. Bir yandan "herkes gider Mersine..." şeklinde yorumlar oluşsa da diğer yandan SiS'in daha hesaplı olacağı kesin sayılan yeni çipseti ile Intel'e OEM pazarında ter döktüreceği söyleniyor.

kendini iyileştiren bilgisayarlar

Bu sayfalardan IBM'in hemen her ay ulaştığı yeni ve harika teknolojileri duymaya alışmışsınızdır. Ama bu sefer bambaşka bir şey ile karşı karşıyayız. IBM'in yeni teknolojisi sayesinde bilgisayarlar kendilerini tamir etme ve yönetebilme yeteneğine sahip olacaklar. Şimdilik server'lar için düşünülen bu sistem serverların üzerindeki iş yükünü ayarlayarak dağıtabilmesini ve sistemdeki sorunları kendi başına çözebilmesini sağlayacak. Sistemin ilerde normal bilgisayarlara da uygulanabileceği düşünülüyor. IBM bu teknolojiye bizim sadece satranç oynamaya yaradığını sandığımız Big Blue üzerinde çalışırken ulaşmış.

bleem'in sonu

PC'de Playstation oyunlarını oynamak için yapılmış en iyi emülatör olmasa bile Direct 3D desteğini en iyi kullanan emülatör olan Bleem'in sonu geldi. Neden ve nasıl bilemiyorum ama www.bleem.com adresine gittiğinizde Sonic'i Bleem'in mezarı başında ağlarken buluyorsunuz. Bleem'e ulaşmak isteyince ise kısa bir cevap alıyorsunuz: "Thanks for emailing Bleem, but we're history. Vapor. Kaput. Splitsville. Extinct. Gone the way of the Dodo. In a word, Dead."



Ağlama Sonic'cik sen de VGS'de oynarsın.

İşlemci dünyası yeni yıla hızlı giriyor.
Peki Hız Krallığında tahtın sahibi kim?

AthlonXPvsPentium4

Geçen ay size AMD'nin yeni işlemcisi Athlon XP'den bir parça bahsetmiştim. Bu ay onu yeni Pentium 4'lerle yarıştırıp karşılaştıracağız. Aynı işlemcilerde olduğu gibi anakart çipsetlerinde de önemli gelişmeler var bu aralar. Onlarla ilgili bilgi almak için de sayfayı çevirip Abit'in yeni 3 anakartını incelediğimiz yazımızı okuyabilirsiniz. Şimdi öncelikle yeni işlemcilerdeki gelişmeleri sonra da performans olarak nasıl bir mücadele verdiklerine bakalım.

Athlon eXPerience

Athlon XP'de ki gelişmeler daha fazla olduğuna göre ondan başlayalım. Athlon XP, AMD'nin geçen şubatta tanıttığı Palamino çekirdeğine sahip ve uzun zamandır bekleniyordu. Çünkü Thunderbird çekirdeğine sahip Athlon'lar hem P4'lere göre yavaş kalmaya başlamıştı hem de hızları arttıkça ısınma ve güç tüketimi iyice sorun olmaya başlamıştı. Bence Athlon XP'nin en büyük farkı Thunderbird'e göre %20 daha az güç tüketmesi. Yetersiz güç kaynağı yüzünden çalışmayan veya aşırı ısıdan yanan bir işlemcinin performansı yüksek olsa ne olur olmasa ne olur? Üstelik Athlon XP'nin üzerinde termal diyot var. Yani işlemci ısısını sürekli takip edebiliyorsunuz. Athlon'ların fanları çıktığında veya durduğunda yanmak gibi bir huyları olduğu için oldukça iyi bir düşünce. Yine de itiraf etmeliyim ki bunu test etmeye çekindim. Sonuçta işlemci AMD'nin ama test sisteminin anakartını yakma tehlikesi kulağa pek hoş gelmiyor. Eğer AMD bir anakart yollar ve testin her türlü sonucuna razı olursa bunu test edip gelecek ay size bildiririm.



Athlon XP'de ki önemli bir gelişme de artık Intel'in SSE komutlarının destekleniyor olması. SSE komutlarının artık hemen her programda desteklendiğini düşünürseniz bu AMD için oldukça iyi bir gelişme. Ayrıca AMD gelecek işlemcilerine SSE 2 komutlarını da yerleştirecek. Ancak SSE II pek yaygın olmadığından bunun için pek aceleleri yok gibi görünüyor.

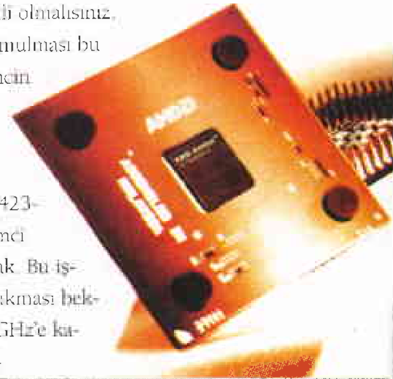
Athlon XP'de ki bir başka değişiklik işlemci çekirdeğinin seramik plaka yerine kahverengi organik plaka üstüne yerleştirilmiş olması. Seramik plaka'yı Intel yıllar önce terk etmişti ancak AMD ısrarla yeni teknolojiye geçmiyordu. Seramiğe geçilmesiyle birlikte Athlon'lar hem daha ölçeklendirilebilir hale geliyor hem de güç beslemeleri daha sağlıklı oluyor.

Athlon XP'de ki son değişiklik geliştirilmiş donanımsal data prefetch'ler ve Look-aside buffer'ları. Bu iki kavramı anlatacak 3-5 sayfamız olmadığına göre kısaca performansı arttıran bazı teknik gelişmeler diyip geçelim.

Bir mini dev: Pentium 4

Pentium 4'ler 2GHz hızına ulaşmalarıyla birlikte ciddi bir evrim geçirdiler. İlk göze çarpan değişme Pentium 4'lerin FC-PGA 423-pin sistemi yerine microPGA 478-pin sistemine geçmiş olması. microPGA 478-pin sisteminde toplam pin sayısı 423'den 478'e çıkmış olmasına rağmen işlemcinin boyutu oldukça küçülmüş. Hatta bugüne dek gördüğümüz en küçük CPU olduğunu söyleyebiliriz. Aslında Intel 478 pinlik sisteme Pentium 4'lerin başında geçmeyi düşünüyordu. Ancak teknoloji olarak yetişmeyince 423-pin ile başladılar. Elbette bu durum 423-pinlik anakarta sahip olanların anakart değiştirmeden 2GHz üzerindeki işlemcilere terfi edemeyecekleri anlamına geliyor. Bu yüzden yeni bir Pentium 4 anakart alırsanız 478-pinlik olmasına dikkat edin.

478-pinlik bu yeni sistemin iki avantajı var. Birincisi işlemciyi çevreleyen ve pin'lerin yer aldığı PCB plakasının çıkarılmış olmasıyla maliyetin düşmesi. İkincisi ise daha fazla pin sayesinde 2GHz'in üzerindeki hızlara çıkılabilinecek olması. Daha küçük bir alana daha fazla pin sığdırılabilmesinin sırrı ise pin'ler arasındaki boşlukların inanılmaz derecede küçülmüş olması. Bu yüzden işlemciyi takarken veya taşırken çok dikkatli olmalısınız. Çünkü pin'lerin yamulması bu sefer bir çuval pirinçin taş ayıklama işlemine girmesi anlamına geliyor.



Dediğimiz gibi 423-pin'lik en hızlı işlemci 2GHz olarak kalacak. Bu işlemcinin yakında çıkması bekleniyor. Ancak 1.4GHz'e kadar ki bütün işlem-

Athlon XP'lerin Saat Hızları

Model Numarası	Saat Hızı
1900+	1.6GHz
1800+	1.53GHz
1700+	1.47GHz
1600+	1.4GHz
1500+	1.33GHz



ciler 478-pin'lik sistemle tekrar üretilecek. Yani 478-pin'lik bir anakart alanlar şimdiden 1.4GHz'den 2GHz'e uzanan bir upgrade skalasına sahipler.

Performans değerlendirmesi

Daha fazla teknik detaya girmeden artık performans karşılaştırmamıza başlayalım. Benchmark skorlarını verdiğimiz 5 test var. Skorları daha kolay değerlendirebilmeniz için özel bir puanlama sistemi kullandık. Buna göre her test için en yüksek skora 100 puan verip diğer skorları buna göre oranladık.

Athlon XP işlemcilerin isimlerinin yanında parantez içinde hız değerleri göreceksiniz. Bunun sebebi geçen ay anlattığımız gibi AMD'nin işlemcilerini artık saat hızı ile değil benzer performansı veren Athlon Thunderbird'lerin hızı ile isimlendirmesi.

İlk testimiz Sysmark kabaca oyunlar haricindeki genel performansı veriyor. Pek çok uygulamayı aynı bir kullanıcı gibi simüle eden Sysmark iki ayrı testten oluşuyor: Ofis üretkenliği ve Internet içerik tasarımı. Burada gördüğünüz değerler bu iki testin ortalaması. Bu yüzden en yüksek değer 100 değil. Bu testte Pentium 4'ler açık olarak önde. Bunun en önemli sebebi testte kullanılan bazı programların SSE II komut setini desteklenmesi. Daha önce söylediğimiz gibi bu gelişmiş komut setlerinin oyunlara ciddi bir katkısı yok. Ancak söz konusu olan ofis uygulamaları olunca işler farklı. Diğer yandan ise 1GHz'in üzerindeki her CPU ofis uygulamaları için fazlasıyla hızlı. Sadece Photoshop, 3D tasarım programları gibi yüksek FPU isteyen programlar Pentium 4 ile gözle görülür performans farkı verebilir.



İkinci testimiz olan Quake 2 aslında işlemciler için en belirleyici olabilecek testlerden. Bunun ilk sebebi T&L desteklemediği için performansın işlemciye daha fazla bağlı olması. İkincisi ise düşük poligon ve dokular sayesinde ekran kartında bir dar boğaz oluşmasının ihtimal dışı olması. Böylece saf işlemci hızını gözlemleyebiliyoruz. Zaten testin yapıldığı çözünürlük 640x480 ve 16-bit renk derinliği. Bu testte Athlon XP'nin çok açık bir üstünlüğü var. 1800+ kendisinden 470MHz daha hızlı olan Pentium 4 2Ghz'e %9 performans farkı atıyor. Hatta Athlon XP 1600+ bile açıkça daha hızlı.

Üçüncü testimiz olan Quake 3 T&L desteğine sahip olması dışında mükemmel bir OpenGL benchmark'ı. Onda da ekran kartından kaynaklanabilecek darboğazlara mani olmak için en düşük çözünürlük ve ayarlarda fastest seçeneği kullanıldı. Bu sefer testte Pentium 4'ler ağırlığını koydu. Bu uygulama ağırlaştıkça Pentium 4'lerin performans olarak ileri çıktığı anlamına geliyor.

Son iki testimiz 3DMark2000 ve 3DMark2001 halen bugüne kadar üretilmiş en iyi iki benchmark programı. Her ikisini de kullanırken T&L özelliğini kapatabilmek testin doğruluğu açısından önemli bir avantaj. Ayrıca diğer testlerde olduğu gibi 3DMark testlerinde de mümkün olan en düşük çözünürlüğü kullandık. 3DMark'ın her iki versiyonunu da kullanmamızın sebebi 2000 versiyonunun daha hafif, 2001 versiyonunun ise daha zorlayıcı programlar olması. Böylece işlemcilerin farklı güç yüklerindeki davranışlarını inceleyebiliyoruz. 3DMark testlerimizin galibi de Athlon XP olarak çıkıyor. 3DMark 2000'de Athlon 1800+ ile P4 2GHz arasındaki fark %13'e kadar çıkıyor. Daha zor bir uygulama olan 2001'de ise Pentium 4 arayı kapatıyor.

Sonuç

Her ne kadar OpenGL performansında Pentium 4 ile Athlon XP birer zafer kazansa da 3DMark testlerini yani Direct 3D performanslarını görünce Athlon XP'nin üstünlüğü konusunda bir şüphe kalmıyor. Pentium 4'lerle ilgili ilginç bir detay 3D uygulamalar zorlaştıkça Pentium 4'lerin performansının Athlon XP'ye karşı güçlenmesi. Aslında bu zamanla oyunlar geliştikçe ve sistemi daha fazla zorlar hale geldikçe performans dengesi Pentium 4'lerin lehine değişecek olarak yorumlanabilir. Yine de bu bir varsayım ve şu an için Athlon XP'nin hem daha hızlı, hem de çok daha hesaplı olduğu gerçeğini değiştirmiyor. ■ ■ ■











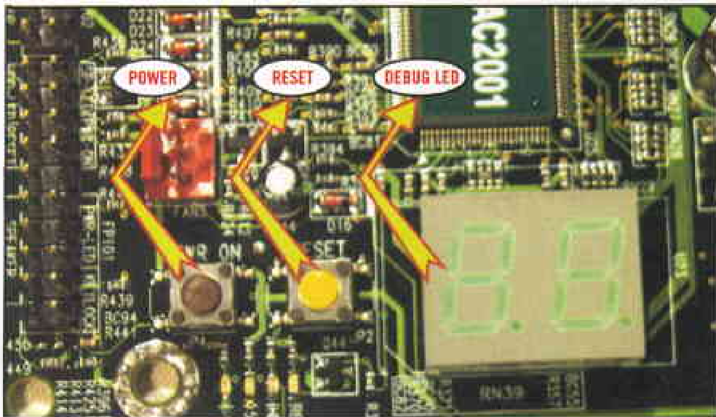
ABIT BL7-RAID/ TH7II-RAID/ KG7-RAID

Bu ay Abit'in piyasaya çıkan en son üç anakartını birden inceliyoruz. Kimi özellikleri benzer olsa da bu üç model şu an için anakart piyasasının üç önemli chipsetini taşıyor. Bunlardan ilki Soket 478 Pentium 4'ler için RD-RAM'li bir çözüm olan TH7II-RAID, ikincisi yine Soket 478 tipindeki yeni Pentium 4'leri SD-RAM ile kullanmamıza olanak veren BL7-RAID, üçüncüsü ise Athlon XP'ler için DDR-RAM destekli KG7-RAID.

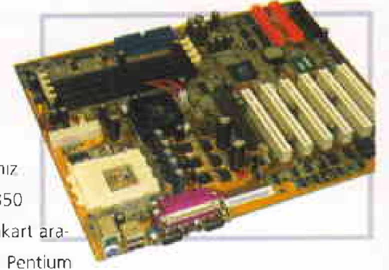
Öncelikle üç anakartta ortak olan özelliklere bakalım. Birincisi isimlerinden de anlayacağınız gibi RAID desteği elbette. Abit'in artık standartlaştırdığı bu özellik, her üç anartta da HPT370 RAID işlemcisi tarafından sağlanıyor. İlk çıkan HPT çiplerinde bazı sorunlara rastlanabiliyordu. Ancak HPT 370 ile bu sorunlar çözüldüğü gibi artık Abit anakartlar tüm RAID seviyelerini destekliyor. RAID kullanmıyorsanız bile HPT 370 ile hem Ultra DMA/100 desteğine sahip oluyorsunuz hem de sisteminize 4 yerine 8 IDE sürücü takabiliyorsunuz. Abit'in yakında çıkacak olan KR7-RAID modelinden itibaren kullanılmaya başlanacak olan yeni HPT 372 çipi ile ise Ultra DMA/133 desteği geliyor.

Yine Abit anakartlarda standart olan harika bir diğer özellik Soft Menu III Bios. Bulabileceğiniz en detaylı BIOS olan Soft Menu III ile özellikle overclock işlemi inanılmaz kolaylaşıyor ve overclock için çok daha fazla seçeneğe sahip oluyorsunuz. Zaten Abit'lerin yıllardır en iyi overclock anakartı olmasının sebebi standartın üzerindeki hızlara göre üretilmiş olması ve Soft Menu III'ün getirdiği kolaylıklar. Soft Menu III ile 1Mhz'lik artışlarla FSB hızınızı değiştirebiliyorsunuz. Eğer işlemci tarafından kilitlenmemişse çarpan hızını ve işlemci voltajını değiştirebilirsiniz. Ayrıca overclock için işe yarayabilecek RAM'ler için özel bir "turbo" modu, işlemci ısısı ve fan dönüş hızı göstergesi, fazladan fan güç bağlantıları, North Bridge için özel soğutucu/fan ve 3 fazlı güç beslemesi gibi çok özel avantajlara da sahipsiniz. Kısacası Abit overclock yeteneği konusunda hala bir numara.

LEVEL HIT



th7II-raid



Şimdi de kartlara tek tek bakalım. İlk anakartımız TH7II-RAID geçtiğimiz aylarda piyasaya çıkan i850 chipsetine sahip TH7'nin yeni versiyonu. İki anakart arasındaki en önemli fark TH7II'nin yeni 478 pinlik Pentium 4'leri desteklemesi, ancak aralarındaki tek fark bu değil. TH7II-RAID'in teknik özelliklerine ve iki anakart arasındaki farklara gelmeden önce bahsetmemiz gereken bir konu var. Bu Abit'in TH7II-RAID ile ortaya koyduğu yeni bir kavram, "Abit Engineering". Kısaca mantığı şu; bir anakartın tasarımı sırasında mühendislerinin üzerinde çalıştığı prototip anakartlar piyasaya sürülenlerden bazı farklılıklar taşır. Bazen stabiliteyi arttıran bazen de mühendislerin işini kolaylaştıran bu küçük modifikasyonlar ürün piyasaya sürülmeden önce çıkarılır. İşte Abit ilk defa bu modifikasyonları anakartların üzerinde bırakmaya karar verdi. Bu mantıkla üretilen ilk anakart olan TH7II-RAID'de, Abit Engineering'in izini taşıyan ilk farklılık Debug Led. Anakartın bağlantı pinlerinin yanına yerleştirilen bu iki numerik led sistemin açılmasına engel olan bir sorun oluştuğunda sonun ne olduğunu iki haneli bir numara olarak veriyor size. Sizde kullanım klavuzunda bu numaraya denk düşen sorunu bulup sistemin neden açılmadığını öğreniyorsunuz. Diğer bir eklenti ise anakart üzerindeki iki küçük switch. Sistemi açıp kapamaya ve resetlemeye yarayan bu switch'ler normal kullanımda işinize yaramıyor. Ancak bilgisayarı yeni topladığınızda, parça takıp çıkarırken veya overclock yaparken kasa üzerindeki düğmeler takılı olmasa da kolayca sistemi açıp kapamanızı sağlıyor.

TH7II'de ki diğer bir ilginç özellik I/O bağlantılarının olduğu bölgede, PCB'nin alt tarafına yerleştirilen leğim şeritleri. Bunların tam olarak nasıl çalıştığını bilmiyoruz ancak Abit mühendislerine göre sistemin stabilitesini arttırıyor.

TH7II-RAID daha önce söylediğimiz gibi 478 pinlik yeni Pentium 4'leri destekliyor ve i850 çipsetine sahip. i850 çipseti şu an için Pentium 4'ler için en yüksek performanslı çipset. Abit TH7II-RAID bu çipsetin bir özelliği olarak 4 USB portu destekliyor. Ancak farklı olarak bu 4 USB portundan iki tanesi değil üç tanesi klavye/mouse girişinin hemen altına arka panele yerleştirilmiş. Ek iki USB portu için bir PCI yuvasını harcamayı akıllıca bulmayanlar için hoş bir detay. Ayrıca arka paneldeki AC 97' ses çipinin çıkışları yatay değil dikey olarak yerleştirilmiş. Bu farklılıklar elbette TH7II-RAID'in anakartınızın arka paneline uymadığı anlamına geliyor. Ama endişelenmenize gerek yok, tek yapmanız gereken paket dahilinde gelen arka paneli kasanızdaliyle değiştirmek.

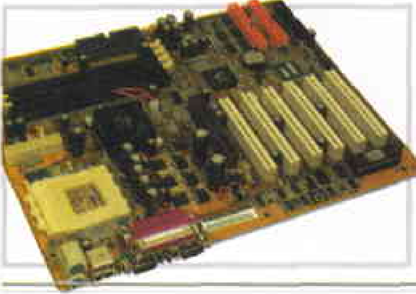
TH7II-RAID'in yerleşim planı oldukça iyi. Şikayet edebileceğimiz tek konu ATX Güç kaynağı girişinin IDE portları ile RAM yuvaları arasına sıkıştırılmış olması. Bunun dışında tasarım sorunsuz. Özellikle AGP yuvası ile RAM'ler arasında mesafe olması çok iyi. Böylece RAM'leri dğeiştirirken ekran kartını çıkarmak zorunda değilsiniz. Başka bir güzel uygulama AGP yuvasında ekran kartını kilitleyen sistem. Diğer anakartlardaki geçmeli sistem yerine TH7II-RAID'de RAM'leri kilitleyen sisteme benzer bir kulakçık kullanılmış. Çok daha pratik ve güvenli.

TH7II-RAID'de 1 AGP ve 5 PCI slotuna ek olarak bir de CNR slotuna yer verilmiş. RAM

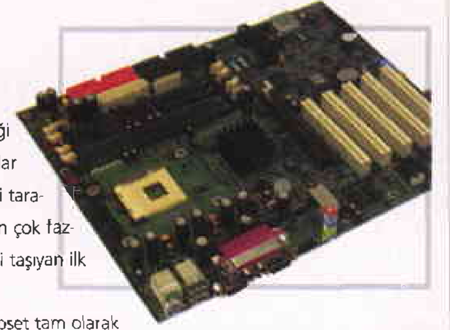
bl7-raid

BL7-RAID'de Intel'in Brookdale kod adlı i845 çipseti kullanılmış. Pentium 4'ler için olan bu çipset kısa sürede oldukça yaygınlaşacak gibi gözüküyor. Çünkü i850'lerin tersine RD-RAM değil SD-RAM destekliyor. Bu yüzden çok daha hesaplı. i845 çipsetli anakartlar daha hesaplı sistemler olsa da Abit, Bl7-RAID'i tasarlarken TH7II-RAID'de göre daha hesaplı ve basit bir anakart üretme yolunu izlememiş. RAID özelliğinin yanı sıra, Soft Menu III, Debug Led ve Power/Reset Switch'leri gibi TH7II-RAID'in ek özellikleri BL7-RAID'de de var. Hatta BL7-RAID fazladan bir PCI slotuna sahip. Ne yazık ki 6 PCI slotunun kullanımı beraberinde AGP port ile RAM yuvalarının çakışması sorununu da beraberinde getiriyor. Yani ekran kartı AGP yuvasındayken RAM'leri söküp takmak TH7II-RAID'de olduğu gibi basit değil.

BL7-RAID'in sahip olduğu 3 RAM yuvasına 3GB'a kadar SD-RAM takabiliyorsunuz. TH7II-RAID'de olduğu gibi BL7-RAID'de de ATX güç girişi IDE portları ile RAM yuvaları arasına konmuş. Her iki anakartta da 3 fazlı güç beslemesi var. İşlemciler daha yüksek hızlara çıktıkça daha fazla elektrik gücüne ihtiyaç duyuyor. Bu işlemcinin daha fazla ısı üretmesi anlamına geldiği gibi anakart üzerindeki güç besleme ünitesinin de daha fazla ısınmasına yol açıyor. 3 fazlı güç beslemesinin avantajı yüksek yüklemelerde daha az ısınması. Bu sayede 3 fazlı güç beslemesi olan anakartlar %30 daha az ısınıyor. Böylece yüksek hızlarda anakarta bağlı stabilite sorunları azalıyor. Aynı geçmişte işlemcilerin 1Ghz'i geçmesiyle kasalarımızdaki güç kaynaklarının yetersiz kalması gibi ileride çıkacak olan daha hızlı Pentium 4 işlemcilerle birlikte benzer güç besleme sistemine sahip olmayan anakartlarda bu sorun yaşanabilir.



kg7-raid



VIA'nın AMD işlemciler için geliştirdiği DDR destekli çipseti KT266'da sorunlar olduğu düşünülürse AMD'nin kendisi tarafından geliştirilen AMD 760 çipsetinin çok fazla ilgi göreceği söylenebilir. Bu çipseti taşıyan ilk anakartlardan biri de KG7-RAID.

Ancak KG7-RAID'de kullanılan çipset tam olarak AMD 760 değil. AMD 760 çipsetinde Northbridge, yani ana sistem yöneticisi olarak AMD 761 çipi; Southbridge, olaraksa AMD 766 çipi yer alıyor. Ancak Abit temel çip olarak AMD 761'i kullanırken Southbridge'de VIA'nın VT8688 çipini tercih etmiş. Bunun tam sebebini bilemiyoruz. Belki AMD 766'da bazı sorunlar gördüklerinden, belki daha perfromanslı veya kullanışı bulduklarından vs. Şu ana kadar elimize AMD 766 southbridge'e sahip bir anakart geçmediğinden tam olarak farkı söylememizde mümkün değil.

KG7-RAID'in yerleşimi diğer Soket A anakartlarından daha farklı. İlk göze çarpan RAID destekli iki IDE portu ve Floppy portunun kasanın en alt ucuna inmiş olması. Belki bu sayede üst taraftaki kalabalık biraz dağıtılmış ama standart IDE kabloları aşağıdaki bu portlarından çıkıp bir high-tower kasanın en üst iki 5.25" yuvasındaki iki sürücüye ulaşacak kadar uzun değil. Pek de sık rastlanılabilecek bir kombinasyon değil bu ama yine de aklınızda bulunsun. ATX güç kaynağı girişi işlemci ile RAM yuvaları arasında oldukça rahat konumlandırılmış. Ancak 6 PCI slotundan dolayı RAM'leri kilitleyen kulakçıklarla AGP portundaki ekran kartı feci şekilde çakışıyorlar.

KG7-RAID'in en hoş özelliklerinden biri 4 DDR-RAM yuvasına sahip olması. Bu 4 yuvada 4GB RAM destekleyebiliyor. Ancak bunun için bütün RAM'lerin register'lı olması lazım. Aksi takdirde sadece 2 slotu kullanılabiliyor. KG7-RAID'de diğer iki anakartta bulunan debug led ve power/reset switch özellikleri yok. Bunun sebebi VIA 8688 çipsetinin uyumsuz olması. Ancak Abit, AMD işlemcileri destekleyen anakartlarda da bu özelliği kullanmak istediklerini ve üzerinde çalıştıklarını söyledi.

Çipsetler

i850

Intel'in Pentium 4 serisi için temel çipseti olan i850 yüksek perfromanslı ve stabil bir çipset. VIA ve AMD'nın tersine Intel çipset konusunda çok daha deneyimli ve başarılı. i850 hem Soket 423 hem de Soket 478 formundaki işlemcileri destekleyen anakartlarda bulunabiliyor. RD-RAM destekleyen ve bu sayede 400MHz sistem BUS hızına sahip olan i850 3.2GB/sn'lik bir veri bant genişliğine sahip.

i850 büyük ihtimalle önümüzdeki dönemde de geçerliliğini sürdürecek ve BX'den sonra en uzun ayakta kalan çipset olacak.



i845

Intel'in bu yeni çipseti de Pentium 4 işlemcileri destekliyor ancak i850'den farklı olarak SD-RAM desteğine sahip. SD-RAM ile DDR-RAM arasındaki ciddi fiyat farkı düşülününce daha hesaplı PC'ler üretmek mümkün olabiliyor. Ancak i845'in asıl farkı halen SD-RAM'li bir sisteme sahip kullanıcılar Pentium 4'e upgrade etmek istediklerinde ortaya çıkıyor. Böylece eski RAM'lerinizi saklayarak upgrade mümkün oluyor.

i845'ierde 400MHz'lik 400MHz'lik BUS hızına sahip ancak RAM'ler 133Mhz'de çalıştığı için bu efektif bir değer değil.



AMD 760

AMD'nin çok umut bağladığı AMD 760 aslında geç kalmış bir çipset. Çünkü şu ana kadar VIA, SiS ve ALi'den DDR-RAM destekli Athlon anakartları zaten çıkmıştı. Ancak bu çipsetlerden hiç biri Intel'in çipsetlerinin kalitesinde değildi. AMD 760 ile firma DDR-RAM destekli sağlam bir platform oluşturmayı hedefliyor. Ancak AMD 760 daha stabil olsa da perfromans olarak VIA'nın KT266 çipseti kadar başarılı değil. Bu yüzden revize edilmiş KT266A çıktığında bir parça gözden düşebilir.



EZ'S ZONE

WİNDOWS XP İÇİN İNCE AYARLAR

Sanal Hafızayı doğru ayarlamak ve sistemin hızlı açılmasını sağlamak

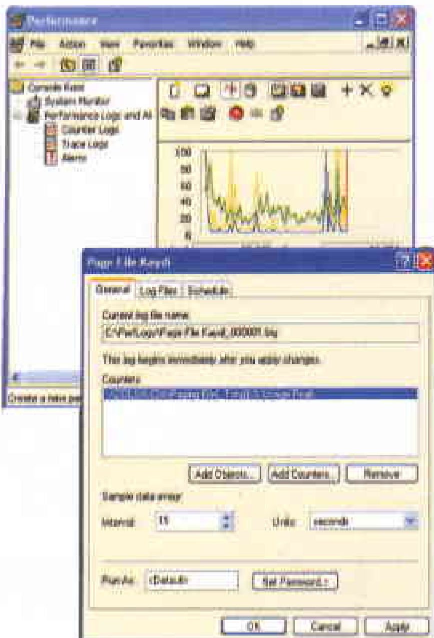
Geçen ay sizlere Windows XP ile ilgili ipuçları vermiştik. Bu ay biraz daha derine inip XP'de yapabileceğimiz iki ince ayara bakacağız. Unutmamanız gereken bir nokta bu yazının hem Profesyonel hem de Ev Sürümü için yazılmış olduğu. Bu yüzden bahsedeceğim bazı özellikler sadece Profesyonel sürümü için geçerli olabilir. Eğer Ev Sürümü kullanıyorsanız ve bahsettiğim özelliklerden bulamadığınız olursa sebebi budur.

Administrative Tools

Windows XP'yi kurup kullanmaya başlamış olanlar denetim masası altında Win 9.x'lerden farklı olarak Administrative Tools isminde yeni bir seçenek olduğunu görecekler. Profesyonel sürümünde 7 ayrı araç var Administrative Tools adı altında. Bunlardan üç tanesi bizim için özellikle gerekli; Computer Management; Event Viewer ve Perfromance.

Computer Management sistemle ilgili ayarların büyük çoğunluğunu bir pencerede topluyor. Karışık bir yapısı da olsa bütün ayarların tek elde toplanmış olması çok faydalı. Ayrıca HDD sürücüler için oldukça pratik ve kapsamlı ayarlara sahip.

İkinci aracımız olan Event Viewer sisteminizdeki gelişmelerin kaydını tutuyor. Özellikle sistem ve programlardaki kilitlenmelerden sonra buraya bakarak sorunun ne olduğu konusunda bir fikre sahip olabilirsiniz.



Performance aracı ile sistem performansınızın kaydını detaylı olarak tutabiliyorsunuz.

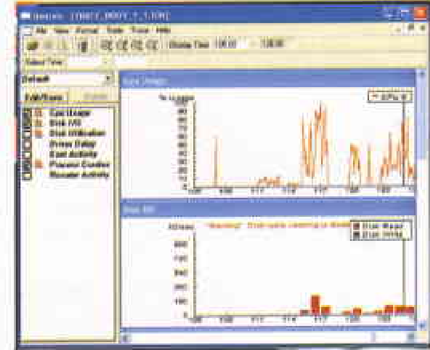
Sanal Hafızayı Ayarlamak

Diğer bir kullanışlı araç olan Performance özellikle sisteminizde ince ayarlar yaparken çok işinize yarayacak. Bu araç kabaca sistem performansının kaydını tutuyor. Bir örnekle açıklayalım. Performance'ı açıp Performance Logs and Alerts seçeneğine ve Counter Logs'a gelin, sonra sağ taraftaki alana sağ tık yaparak "New Log Settings..." seçeneğine tıklayın. Çıkan ilk pencereye "Page File Kayıdi" yazıp OK'leyin. İlk pencerede "Add Counters..."a tıklayın. "Performance Objects" listesinden listeden Paging File seçeneğini seçin, daha sonra soldaki alanda "% Usage Peak"i ve sağ alanın üstündeki "All Instances"ı seçip bir kere Add'e tıklayın. Sonra Close'a basın. Şimdi Log Files sekmesine gelin ve burada Log file type olarak "Text File (Comma Delimeted)" seçeneğini seçin. OK'e bastığınızda tekrar Performance'a dönmüş olacaksınız ve "Page File Kayidi" isimli sistem sayacımızın yanında çalıştığını gösteren yeşil işareti göreceksiniz.

Peki ne yapmış olduk. Şu andan itibaren bilgisayarımız kullandığı Sanal Hafıza miktarının kaydını tutacak ve bunu C:\PerfLogs dizini altındaki "Page File Kayidi_xxxx.csv" isimli bir dosyaya kaydedecek. Bu durumdayken bilgisayarınızı bir iki gün çalıştırın. Daha sonra Performance'a girip yarattığımız "Page File Kaydi" sayacını durdurun ve C:\PerfLogs dizinine gidip dosyamızı çalıştırın. Karşınıza oldukça uzun bir liste çıkacak. Bizim için listenin ikinci sütunu önemli. Eğer sisteminizde sadece bir HDD'de Page File var ise zaten ikinci ve üçüncü kolonlar bir birinin aynısı olacaktır.

Bu iki kolonda görülen değerler belli zamanlarda Sanal Hafızanızın yüzde kaçını kullandığınızı gösteriyor. Eğer en yüksek değer 60 civarındaysa gereğinden fazla Sanal Hafızaya sahip olduğunuz anlamına geliyor. Bu durumda sanal hafızanızı %20-30 civarında düşürmek akıllıca olacaktır. Diyelim ki en yüksek kullanım yüzdesi defalarca %100'ü bulmuş veya sürekli %80 %90 gibi yüksek değerlerde dolaşıyor. Bu da gereğinden az sanal hafızaya sahip olduğunuzu gösterir. O zaman sanal hafızanızı arttırın ve yeterli olup olmadığını anlamak için işlemi tekrarlayın.

Sanal Hafızanın miktarını belirlemek için My Computer'a sağ tık yapıp Properties'e girin, Advanced sekmesindeki Performance Settings'e girin burada da Advanced sekmesine gelin, Aşağı da Virtual Memory yazan bölümde ki Change'e tıkalyın. Karşınıza çıkan pencereden hangi HDD'de ne kadar sanal hafıza oluşturduğunuzu görebilir ve istediğiniz gibi değişiklik yapabilirsiniz. Eğer fiziksel olarak ikinci bir HDD'iniz varsa ve ilk HDD'den çok yavaş değilse Sanal hafıza'yı bu HDD'de konumlandırmak daha mantıklı. Ancak ikiye bölünmüş bir HDD'de ikinci HDD'e yerleşmenin bir faydası yok. Bu durumda C: sürücüsünü seçin.



Bootvis ile açılış performansınızı detaylı olarak görebiliyorsunuz.

Performance'ı kullanarak benzer performans kayıtlarınızı tutabilirsiniz. Mesela işlemci ve RAM kullanımı gibi. Bu bilgiler sistemde ayarlar yaparken ve upgrade planlarken çok işinize yarayacaklar.

Açılışı Hızlandırmak

Sisteminiz için önereceğim ikinci ince ayar açılışı hızlandırmak. Bunun için öncelikle www.microsoft.com/hwdev/fastboot/ adresinden Bootvis isimli programı çekin. Bu program bilgisayarınızın açılışını inceleyip size özel bir rapor sunuyor ve açılışta yüklenen dosyaları HDD'in dış kısımlarına kopyalayarak açılışı belirgin şekilde hızlandırıyor. Ancak bu işlemi yapmadan önce çıkabilecek hataları göz önünde tutarak bir System Restore Point hazırlayın.

BootVis'i çektikten sonra çalıştırın ve Trace menüsünden "Next Boot"u seçin. Sisteminiz tekrar açılacak. Bu açılış normalden biraz daha uzun sürebilir. Sistem açılınca BootVis'i tekrar çalıştırın. Az önce tuttuğu kayıtlatın bir özetini sunacak size. Buradan açılış sırasında HDD, İşlemci ve RAM'lerin ne kadar zorlandığını, ve açılışın ne kadar sürede tamamlandığını görebilirsiniz. Şimdi "Trace" menüsünden "Optimize System" seçeneğini seçin. BootVis açılış dosyalarını kopyalamaya başlayacak. Bu işlem 15-20 dakika kadar sürebilir. İşlem bitince sistemi tekrar başlatın. Bundan sonraki açılışlarınız daha hızlı olacak. Elbette bu sistemden sisteme değişebilir, bende sistem uygulamadan sonra 7-8 saniye daha hızlı açılmaya başladı. ■ ■ ■

donanım pazarı

Cingılı bels cingılı bels

Yılbaşı geliyor. Malum en global adetlerden biri yıl başında hediyeleşmek. Biraz gereksiz ama insan hediye alıp verdikçe mutlu oluyor. Sizde eşe dosta hediye almak istiyorum ama şöyle gönül zenginliğimi gösterecek birkaç bin dolarlık bir şey bulamadım diyorsanız işte size en güzelinden liste. Uzay çağının en gözde hediyeleri Level Designed Computers.

Boğaziçi	(212) 217 29 29
Çizgi	(212) 356 70 70
Datagate	(212) 288 53 11
Empa	(212) 599 30 50
İhlas-Acer	(216) 317 96 50
Kont	(212) 499 62 90
Microsoft	(212) 258 59 98
Multimedya	(212) 212 98 50
Ölçsan	(212) 229 60 65
Pasifik	(212) 212 88 67
SKY	(212) 225 68 08
TET	(212) 256 35 32
Ufotek	(212) 336 61 23



Donanım Pazarı

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 900MHz Boğaziçi/Çizgi: 80$	AMD AthlonXP 1600+ (1.4Ghz) Boğaziçi/Çizgi: 180$	AMD AthlonXP 1900+ (1.6Ghz) Boğaziçi/Çizgi: 295$ (Tahmini)
Anakart	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150$	ABIT TH7-RAID II Çizgi/Datagate: 250$
Bellek	256MB SD-RAM Fiyatı: 33$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 48$	256MB RD-RAM (Kingston) Fiyatı: 100$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 30GB Datagate: 105$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 115$	2x Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 230$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX400 64MB Çizgi/Datagate: 90$	Winfast GeForce2 Pro 64MB Kont/Multimedya: 150$	Winfast GeForce III Kont/Multimedya: 355$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 155$	Sony G220 17" Ufotek: 330$	Sony G520 21" Empa: 999$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 70$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 75$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 75$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albim: 28$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 95$	Sound Blaster Audigy Platinium Kont/Empa/Multimedya: 199$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 35$	Elsa Microlink USB TET: 74$	Elsa Microlink USB TET: 74$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**672$**	**1347$**	**2770$**

Yan Ürünler

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
Hoparlör	LCS-2514 Ölçsan: 72$	Creative DTT2200 Empa/Multimedya: 125$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40$	Logitech Wingman Force 3D Ufotek: 68$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 165$	Plextor 24/10/40A SKY: 165$	Plextor 24/10/40A SKY: 165$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 55$	Intel Create & Share Empa: 70$	Intel Pocket PC Camera Empa: 140$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarcınızdaki fiyatlarla uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değiidir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.



teknik servis

Kışa ve hepinize merhaba. Onur bu soğuk günlerde sıcacık evinde oturup sınavlarına çalışa dursun biz yine sizlerle Teknik Serviste baş başa kalma şansı yakaladık. Bu arada Onur'un Tıp eğitimi aldığını söylemiş miydim? Yani ona "Windows açılırken şöyle hatalar veriyor CD'den garip sesler geliyor" gibi sorular sorarken, yanına "ne zamandır da belimde bir ağrı var, öksürük de kesilmiyor" gibi dertlerinizi eklemek mümkün. Eh gençliğe saygı ve sevgi gösterirken etinden ve sütünden yararlanmayı da unutmamak lazım.

Onur Bariam

GÜLME KOMŞUNA ..!

Ekim sayınızda CD-ROM'unun içinde "Diablo" diski infilak eden okurunuza verdiğiniz cevabı okurken çok gülmüştüm . Geçtiğimiz cumartesi günü kasama yeni bir CD-ROM taktırdıktan hemen sonra aynı yazıyı tekrar okurken aniden boğazım kuruyuverdi... Zira artık bende bir LG 52 X sahibi olmuştum!!!

Pazar sabahı "The SIMS House Party" yi başlattıktan 15-20 dakika sonra üst üste meydana gelen gümbürtülerin şokunu henüz üzerimden atamamış bir halde CD-ROM'umu açtığımda CD'min parçalanmış olduğunu görünce ikinci bir şok daha yaşadım.

Emrah Eren adlı okuyucunuzun bahsettiği LG-52X infilak olayını tam olarak anlamıştım... Evet, LG 52X'ler Impossible Mission'da kullanılabilirdi...

Ufotek firmasında görüştüğüm tüm yetkililer ürünlerinin garantisini vermekle birlikte kırılan orijinal CD'mi de neden karşılamaları gerektiğini kavrayamadılar!!!

Onların isimlerini burda açıklamak istemiyorum zira kendileri 10 $ gibi bir bedeli karşılama yetki ve insiyatifi verilmemiş kişiler olup hala ürünlerinin kalitesi konusunda ısrarlılar...

Ve üstelik tüm 52X CDRom'larda bunun gibi sorunlar yaşanabileceği görüşündeler!!! Sanki "Bilgisayar kullanmak tehlikeli ve maddi kayıplara yol açabilir"demek ister gibiler!!!

Bir de ARAL İTHALAT var karşımızda; CD-KATLEDEN-ROM'la hiç ilgileri olmadığı halde ikinci bir CD'yi minimum bir fiyata temin edebilmem için çok çaba sarf ettiler. Onlara yine çok teşekkürler .

Ben burada yorumu yazımı okuyanlara bırakıyor ve yayın hayatınızda başarılarınızın devamını diliyorum .

ENGİN OĞUZER

İnan acını biz de anlıyor ve paylaşıyoruz. Hatta o kadar ki Ufotek ile görüşüp LG 52X'lere neler olduğunu ve CD'ni neden karşılamadıklarını sordum. Bana LG 52X'lerde böyle bir sorunu duymadıklarını söylediler. Ben bu ay içinde duyduğum 3. vaka olduğunu söyleyince hemen araştıracaklarını söylediler. CD'nin niçin karşılanmadığını sorunca da böyle bir konuyla ilk defa karşılaştıklarını ve bir karar alır almaz bildireceklerini söylediler. Tabii daha sonra ne aradılar ne de sordular. Eğer hala zararını karşılamadılarsa bir telefon aç hemen gidip tahsil edelim. Aynı şey LG 52X CD-Rom veya başka bir üründen dolayı zarara uğrayan ve satıcı firmadan yardım alamayan herkes için geçerli. Garanti şartnamesi gereği bu zararı ödemek zorunda değiller ama ödemedikleri takdirde kendileri için ne denli kötü bir reklam olacağı açık. Bu yüzden ödeme yapmayı reddedebilecek cesarette bir firma bılmiyorum. Ha unutmadan... Bu aralar LG 52X CD-Rom'ları hiç ama hiç tavsiye etmiyoruz. En azından Ufotek veya LG'den tatminkar bir açıklama gelene kadar. Aklınızda bulunsun.

İki PC'yi bağlamak

Selam Tuğbek sana çok sorulan bir soru soracağım: iki bilgisayar nasıl bağlanır? Şimdi Cross Cat 5 kablosu (adını yanlış yazmadım dimi) diyeceksin. Benim istediğim şey sadece 2 bilgisayar 3. bilgisayar yok. Ben tüm 2 bilgisayar bağlama sistemlerini ve fiyatlarını istiyorum. En fazla 50 milyon olabilir. Birde hangisi en iyisi onu da yazarsan mutlu olurum. Viva la resistance!

Kadir Haspalmutgil

Cross Cat 5 dışında paralel bağlayabilirsin ama oyun oynamak istiyorsan bir işe yaramaz. Sadece dosya transferi olabilir. Onun için bir paralel transfer kablosu alıyorsun sadece ama oyun oynamadıktan sonra bir anlamı yok. Bu yüzden tek seçenek Cross Cat 5 kullanmak. Surecom Network kartının tanesi 9$, Kablo da taş çatlasın 5$ desek bu iş sana KDV dahil 40 milyona patlıyor. Geriye kalan 10 milyonla da cips, çerez falan alırsınız, multiplayer oynarken iyi gidiyor :)

XP'de düşük performans

Hemen sorulara geçiyorum.

1. Ben daha yeni bir sistem oluşturdum, sistemim şöyle: AMD Athlon 1.33 Ghz (266FSB) , ASUS A7M266 Anakart , 256mb DDR-RAM , ASUS V7700 GeForce 2 GTS Pro 64MB ekran kartı , ve Quantum Fireball LM Plus 15GB Hard-disk. Ama sitemin performansı beklediğim kadar süper değil. Windows ME kullanıyordum ve CS den en fazla sabit 85fps alabiliyordum. Aşırı performans delisi olmadığım için de bu bana yetiyordu. Ama bu sistemde 85'ten çok daha fazla FPS alınabileceğini biliyorum. Niçin böyle??

2. Daha yeni Windows XP yükledim. Ama tam bir hayal kırıklığı yaşadım. Windows XP de CS den 60FPS alabiliyorum!! Halbuki XP'nin oyunlarda daha hızlı olduğunu söylemiştiniz. Oyunlarda çok bariz bir performans düşüklüğü var XP de. Ben bilgisayarımdaki sürücülerden olduğunu düşündüm bu nedenle en son Detonator leri da yükledim, gene fark yok. Acaba AMD sürücüleri, anakart sürü-

Bilgisayarınızın kasasının sıradan ve biçimsiz görüntüsünden sıkıldınız mı? Ona biraz renk ve yaratıcılık katmak ister misiniz? Alın size ilham verecek birkaç örnek. Eğer sizinde benzer tasarımlarınız varsa bekliyoruz. Daha fazla örnek için www.fast-mhz.com adresine bakabilirsiniz.



Ya da tamamen şeffaf bir kasa. İçini daima görebildiğiniz.



Ya da kasanızı öyle bir hale getirin ki ışıkları söndüğünde nefes kessin



Belki pofuduk bir PC daha şık durur. Terliklerinizle takım olabilir.



Belki de en sevdiğiniz oyunun logosunu koyarsınız. Onun etkisiyle daha fazla frag yapmak için.

cüleri, falan onlardan mıdır? Bu sistemde Windows kurduktan sonra iyi performans alabilmek için neler yüklemeliyim??

3.Bazen Windows kapanırken sistem durdu Windows'u yeniden başlatın diyor ve mavi ekran çıkıyor ME'de. Gene o klasık ME buglarından biri mi yoksa başka bir sebebi mi var.

4. XP de Windows un açılması ciden çok hızlı ama kapanırken "Windows is shutting down" bölümünde rahat bir 20-25 saniye bekleyip öyle kapanıyor. Neden?

4. XP de Age of Empires: Age of Kings açılmıyor oyuna girerken hata veriyor ve kapanıyor. Ama ne iştir ki Conquerers çalışıyor. Valla bu XP düşkünlüğü beni deli edecek sonunda. Sorularımı cevaplarsanız en azından maille gönderseniz bile yeter çok sevinirim ve çok işime yarar. Şimdiden teşekkürler.

Arkun Andıç

Win XP henüz yeni olduğundan sisteme özel sorunları tam olarak bilemiyoruz. Ama elden geldiğince cevap verelim.

1- Ses kartının ne olduğunu söylememişsin. Ama sistemine bakınca SB Live olduğunu tahmin etmek zor değil. Bu ay haberlerde bahsettiğimiz üzere XP'deki Live! sürücüleri yüzünden sistem kaynaklarında düşme olabiliyor. XP için Live! sürücülerini yüklemeyi ya da gerekli yamayı kurmayı deneyebilirsin. Ayrıca perormans farkı öyle 20-30 fps olmayacaktır. Ve daha hızlı derken genelde onun dengi olabilecek Windows 2000'den daha hızlı olduğunu kastediyoruz. Win 98 ve Win Me'den bazen daha hızlı bazen daha yavaş. Win ME'de 85 FPS, Win XP'de ise 60 FPS'yi geçememenin sebebi V-Sync olabilir. V-Sync açıkken ekran kartı sadece ekran tazeleme oranı kadar kare çizer. Yani daha fazlasını yapabilecek olsa bile uğraşmaz. Sistemi test ettiğimiz zamanlar dışında V-Sync'i açık tutarız. 85Hz ve 60Hz çok yaygın kullanıldığından muhtemelen sorun bu. Bence en iyisi monitörün tazeleme oranını mümkün olan maksimum değerde tutmak.

2- Yeni Detonatorler her ne kadar Detonator XP adını taşısa da bana XP'de çok da iyi çalışmıyor gibi geldi. Yeni sürücünün Beta'sı ortalıkta dolaşıyor şu aralar. Sanırım sen bunu okurken çıkmış olur. Onu kurmayı dene.

3- Ben Win ME'de çıkan mavi ekranların sebebini sormamaya başlayalı çok oluyor. Win ME'dir doğaldır diyip geçiyorum.

4- Bu bende olmayan bir sorun. Win XP'nin Beta versiyonlarında özellikle de RC1 ve RC2 de bende çok rastlıyordum. Ancak son sürümde hiç başıma gelmedi. Eğer orjinal Windows değilse son versiyon olmama ihitmali var. Zaten orjinal olmayan işletim sisteminden başa neler gelebileceğini bir Allah bilir. Eğer Windows orjinalse bu Windows'un kapanırken uygulama veya servislerden birini normal kapatamadığı veya sistem ayarlarını yazarken sorun yaşadığını gösterir. Windows'u kapamadan önce bütün programları ve ardından servisleri tek tek kapa ve sorun çıkaranı bulup bulamayacağına bak.

Yanlış gözüken CPU hızı

Selmlar Onur ve Tuğbek... Benim sorunum şu (tam bi sorun olmasa da) bilgisayarımda bir kaç hafta öncesine kadar açılışta PIII 1000Mhz processor yazardı şimdi PIII 600E yazıyor. Bu nasıl düştü bu sayıya yoksa hep bu sayıdaydı da ben yanlış mı gördüm? 1000 ile 600 birbirine hiçte benzemiyor ama anlamadım gitti. Yardımcı olursanız sevinirim, şimdiden sağolun...

İlker Avcı

Muhtemelen bir sebepten BIOS'un resetlenmiştir... BIOS'a girip ayarları düzeltmelisin. Bu arada bu ciddi bir sorun. İşlemcin 400MHz daha yavaş çalışıyor.

CS'da yüksek ping

Sana sorum kısa ve öz. Hemen başlıyorum. Bende ASUSAGP3000ZX ekran kartı var; Counter-strike'yi format atmadan önce Directx 7.a ile OpenGL seçeneğinde çalıştırıyordu ama formatdan sonra yüklediğim Directx 8.0 OpenGL ile 4565 ping ile çalışıyor (tabi çalıştırmak dersemiz buna) bu konu hakkında ne yapabilirim. Teşekkür ederim.

ChaTBoOoY

Öncelikle 8MB'lık bir Riva 128 kullanıyorsun ki, bununla Counter-strike'dan hele de 1.3'den düzgün bir performans alman çok zor. Ancak ping'in anormal yüksek olması ayrı bir konu. Hele 4565 ping apayrı bir konu. Ben bugüne dek böyle bir ping görmedim. 1000-2000 olur arada ama. Her durumda bu ekran kartından değil modemden kaynaklanıyor. Yine de ekran kartını upgrade etme imaknı bulduğun ana bunu sakın kaçırma.

Yanık Hard-disk

Selam Tuğbek. Sadece bir sorum olacak ve işte sorum, Quatum Fireball 10.2 disk sahibi bir şahsım ve diskim yandı. Çözüm olarak sanırım şu devrelerin bulunduğu kartın (donanımdan pek anlamam) değişmesi gerekiyormuş. Bu şekilde sorunum çözülebilir mi? Eğer mümkünse bu parçayı nasıl bulabilirim? Quantum Türkiye distribütörü olarak muhatabım kim? Diskin üzerinde Quantum Fireball lct 10 3.5" Series yazıyor eğer gerekliyse. Bu olayın bana maliyeti ne olur? Seni de o kadar yazının arasında rahatsız ettik, ne olur bir çare.

Kamil

Rahatsızlık ne demek Bu sorun sanırım bütün Quantum Fireball lct'lerde var. Son bir senedir bizim ofiste 10'a yakın Fireball lct yandı. Genelde iki tip hata ile karşılaşılıyor. Birincisi hard-disk'ten garip tıkırtılar gelmesi ve sonunda tamamen çalışmaz halesi. İkincisi ise hard-diskin altında ki PCB kartın gözlerinizin önünde dumanlarını tüttüre tüture yanması. Bildiğim kadarı ile ilkine bir çözüm yok. İkincisi ise dediğin gibi kartın değişimi ile çözümleniyor. Quantum'un Türkiye distribütörü Empa, (212) 671 10 50. Sana bu konuda yardımcı olacaklardır. Maliyetini ise açıkçası bilemiyorum. Bizimkiler henüz garanti süreleri dolmadan mefta olmuşlardı. Bu arada sorun Fireball LM serisinde yok. Onlar gayet sağlam çalışıyor. Zaten lct'nin açılımı Low Cost Technology. Eh bu durumda "ucuz etin yahnisini" olayına geliyoruz. ■ ■ ■

Onur'un kayıp olduğu fazlasıyla huzurlu bir Teknik Servis'in daha sonuna geldik. Zaman ayırıp bizi okuduğunuz için teşekkür ederiz. Sizden ricamız bu satırlarda sona erince hemen zaplamamanız. Reklamları da izleyin ki gelirimiz artsın değil mi? Daha evde ders çalışabilsin diye Onur'a kadavra alıcaz. Neyse gelecek ay tekrar görüşmek üzere, ben Tuğbek Ölek ve ders çalışan şahsiyet Onur Bariam size esenlik dolu günler diliyoruz.



Peki ya krom kaplı bir kasa. Hem ayna derdinden de kurtulursunuz.



Hatta atın kasayı bütün sistemi karton bir kutuya kurun. Hem ucuza gelir.



Kasanızı klimaya bağlayıp öyle bir hız kazandırın ki kimseler ona yetişemesin.



Ya da mobilyalarınız uygun ahşap kaplı bir kasa. Oldukça şık olabilir.



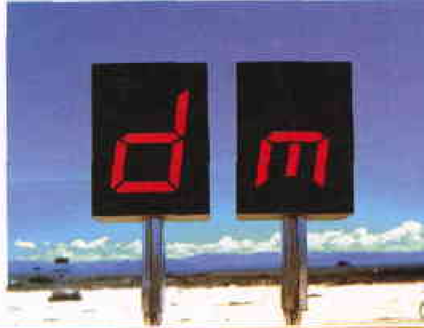
Belki de en iyisi onu olduğu gibi bırakmak. Hatta iyice dağıtın gitsin. PC dediğin böyle olmalı zaten.

?neizliyoruznedinliyoruz

dileklergerçekolabiliyormuş

Ne diyebilirim ki? O olağanüstü gece ben de oradaydım ve artık ben de Depeche Mode'u canlı *izleyebilenler kervanına katıldım*. Evet, 30 Ekim gecesi Depeche Mode, Abdi İpekçi spor salonunda muhteşem bir konser verdi. Konser izlenimlerimi daha önce aktarmak isterdim ama malum *baskı tarihlerinden dolayı yazmak* bu aya nasip oldu. Gelelim konsere, öncelikle salonun ağzına kadar DM hayranıyla dolup taştığını belirtmeliyim. Zaten böyle bir izdihamın olacağı dışarıdaki inanılmaz *kuyruktan belliydi*. Başka şehirlerden otobüslerle gelenler vardı. Belki soğukta iki saat bekledim ama içeri girip de kalabalığı görünce bir anda vücut ısımın normalin üzerine çıktığını söyleyebilirim. *İçerideyim ama önlere ilerlemek ne mümkün*. Neyse, uzun çabalar sonucu saha içinin önüyle ortası arasında bir yere ulaşabildik. Işıkçıların, yerlerine tırmanması birazdan şovun başlayacağı sinyali*ni veriyordu*.

Ve beklenen an geldi çattı. Grup, Dead of the Night'ın yüksek desibelli açılışıyla konsere başladı. Herkes çığlık çığlığa parçalara eşlik ediyor ve bir yandan grup üyelerini özellikle *Dave Gahan'ı görmek* için birbirinin üstüne çıkıyordu. Arka arkaya DM hitleri gelmeye başladı; Enjoy the Silence, Walking in My Shoes derken konserin havası iyice ısındı. Hele Dave'in yarı çıplak bir şekilde dans etmesi olayı iyice kopardı (adam bir ara kolonların üstüne bile çıktı). Sahne gayet sadeydi ama arkasındaki beyaz perdeye düşen görüntüler inanılmazdı. In Your Room'un aynı akvaryumda gezen köpekbalığıyla japon balığını ve It's No Good'un



arkasında oynayan kısa filmi unutabileceğimi sanmıyorum. Bir konserde ilk defa bu kadar renklere ve gölgelere hakim olunduğunu gördüm. Binbir türlü sahne efekti kullanılmadan da muhteşem bir konser verilebileceğinin dersini verdiler adeta. *Personal Jesus'ın* haç şeklindeki spotları ve Freelove'ın hatun vokalleri diğer aklımda kalan olaylardan. Ama herhalde en büyük sürpriz herkesin çalmazlar diye düşündüğü bir şarkının damardan *girişi oldu*. Evet, *Somebody o gece* Martin Gore ile birlikte sanki milli bir marş gibi hepbir ağızdan söylendi. Bu olaya DM bile şaşırmış olmalı. Sonuçta kendi dillerinde olmayan bir parçaya o kadar *insanın eşlik edebilmesi inanılmaz bir şey*.

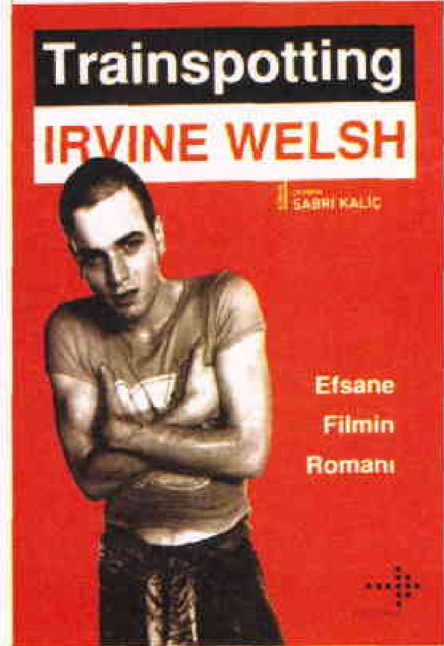
Yaklaşık iki saatin sonunda bislerini Never Let Me Down ile tamamladılar ve geldikleri gibi bir anda sahneden çekip gittiler. Herkes ikinci bir bis beklentisi *içindeyken (ben dahil), ışıkçıların ip merdivenlerinden* aşağı inmesi konserin gerçekten bittiği haberini verdi. Herkes gibi ben de hala onları canlı izlediğime inanamayarak salondan ayrıldım. Belki onları görmek için *çok uzun bir süre beklemiştik* ama zaman hiçbir şekilde aramıza girememişti; o gece yaşananlar da bunun en gerçek ispatıydı...



artıkoTürkçe

Çoğunuz "hayatını seç, mesleğini seç, kariyerini seç..." diye başlayan o filmi izlemiş olmalısınız (televizyonda bile gösterildi). Evet, Trainspotting'den bahsediyorum. Sinemada gösterime girdiği zaman acayip ses getirmiş, hatta giyim tarzımızı bile etkileyerek tam bir trend haline gelmişti. Renton, Sick Boy, Spud ve Begbie karakterleri kafamıza kazınmış durumdaydı. Bir süre onlar gibi konuştuk, onlar gibi eğlendik (!) ve sıra artık onları okumaya geldi.

Trainspotting, bilindiği üzere bir edebiyat uyarlaması; ünlü İskoç yazar Irvine Welsh'in aynı adlı romanından sinemaya transfer olmuştu. Hatta yanılmıyorsam geçen yıl gösterimde olan 'Acid House' filmi de yine bir Welsh yapıtı. Yazarın, Türk okurlarının da ilgisini çektiğini gören Stüdyo İmge Edebiyat, birkaç ay önce Trainspotting'in Türkçe'sini piyasaya çıkardı. Kitabı çeviren



haberiniz var mı?



TUHAF AMA KÜÇÜK DEĞİL

Geçenlerde bir barda Chantage grubunu dinlerken, Türkiye'de onlardan daha iyi Depeche Mode 'cover'ı yapan bir grup olmadığını düşündüm. Hatta belki de bazı parçaları, DM'den daha iyi söylüyor bile olabilirler. Biraz abarttım ama adamların yıllardır aynı performansla canlı müzik yaptıklarını görünce, insan şüpheye düşebiliyor. Tabii sadece Chantage, cover yapmıyor. Dünyaca tanınmış *sanatçılar bile ara ara albümlerin*de cover parçalara yer verebiliyor veya sadece bir cover albümü çıkartabiliyor. Cover olayı, özellikle *yeni çıkış yapanlar için bir tür em*niyet sübabı.

Ama tabii Tori Amos ve son albümü 'Strange Little Girls' için böy*le ticari bir kaygı söz konusu de*ğil. Kendisi zaten bar köşelerinde piyanosuyla cover söyleyerek kariyerine başlamış. Bu beşinci albü*münde eski günlerine geri dön*müş olsa gerek çünkü albümün tamamı cover. Kahramanları kadın olan ama erkeklerin yazdığı *şarkıları silbaştan yorumlamayı* tercih etmiş; çok da ilginç olmuş. Slayer, Depeche Mode, Eminem ve Bob Geldof gibi uç isimlerin *aynı çatı altında yer alması* ise daha da ilginç. Farklı bir şeyler duymak istiyorsanız...

neokuyoruzneyapıyoruz?

Sabri Kılıç, gerçekten iyi iş çıkarmış. Yalnız yine de filmi izleyenler veya kitabın orijinalini okuyanlar aynı tadı alamayacak gibi geliyor bana. Bir kere tüm küfürlerin dilimize aynen çevrilmesi rahatsızlık vermiyor ama okuma dinamiğinizi etkiliyor; ben şahsen biraz garipsedim. Öte yandan fiillerde bazı harflerin yutulması ise ilginç olmuş. Kitabı akıcı kılıyor ve daha samimi bir hava yaratıyor. Diyaloglar ve tasvirler zaten çok eğlenceli.

Biraz da olaya tamamıyla yabancı olanlar için kitap hakkında bahsetmek gerekirse, Trainspotting, 90'lı yıllarda İskoç gençliğinin içine düştüğü kimlik bunalımı ve buna bağlı olarak uyuşturucu kullanımını işleyen bir kitap. Değişen dünyada kendine bir yer edinmeye çalışan İskoçya'nın işsizlik çıkmazı, kendini en çok genç nesilin psikolojik bunalımlarında gösterdi. Arayışlar, suça ve uyuşturucuya karıştı ama kurtuluş da imkansız değildi. Trainspotting, bu dönemin adeta bir aynası ve özellikle kurgusu bakımından kaçırılmaması gereken bir kitap.

bufilmkaçmaz!

Her biri kendi kuşağının en iyisi olan üç aktör bir filmde toplanınca, o filmin kötü olması düşünülemez, değil mi? Hele bu aktörler, Robert De Niro, Edward Norton ve Marlon Brando gibi dev isimler olunca, yönetmen Frank Oz en azından gişe başarısını garantiliyor. The Score, bu üçlüyü buluşturmanın yanısıra sağlam da bir soygun filmi.



Senaryoya gelince, uzmanlığı kasalar olan deneyimli hırsız Nick (De Niro), işlettiği caz kulübünün ardına saklanarak şık bir hayat sürmektedir. Artık emekliye ayrılma zamanının geldiğini düşünür. Tek istediği sevgilisi Diane (Angela Bassett) ile ömrünün geri kalanını yasal ve huzurlu bir şekilde geçirmektir. Ama yakın dostu ve ortağı Max'in (Brando) milyonlarca dolar değerindeki bir işden bahsetmesi kafasını bir anda bulandırır. Paha biçilemeyen, som altın bir asa, Montreal gümrük binasının bodrumunda çalınmayı beklemektedir; tabii olağanüstü güvenlik sistemleriyle korunarak! Nick'in soygunla ilgili rahatsız olduğu iki nokta vardır; 'içerideki' adam olduğu için Jackie (Norton) diye genç bir hırsızla beraber çalışmak durumunda kalmak ve Montreal'de iş yapıyor olmak. Bunlar, kendine prensip edindiği 'yalnız çalış' ve 'asla kendi çöplüğünde iş yapma' raconlarına tamamen aykırıdır. Yine de son bir vurgun olduğunu düşünerek işe bulaşır. Her türlü detay gözden geçirilir, plan yapılır ve en sonunda harekete geçilir. Ama olaylar hiçbirinin umduğu şekilde gelişmeyecektir...



The Score, acayip yüksek tempolu bir aksiyon filmi değil. Olay aslında son yarım saatte kopuyor (ve bizi de kopartıyor!). Soygun başlayana dek karakterleri tanıyor ve titiz bir hazırlık sürecini izliyoruz. Tabii filmin bu bölümünün sıkıcı olduğunu falan söylemiyorum. Tam aksine soğukkanlı bir De Niro'nun yanında psikopat bir Norton izlemek çok keyifli (özellikle Norton'un özürlü taklidi kesinlikle görülmeli). Film boyunca tam bir ego çarpışması yaşanıyor. De Niro deneyimini konuşturürken, Norton ise çok etkili çıkışlar yapıyor. Brando biraz dengeleyici durumunda (zaten gözüktüğü sahneler beş dakikayı aşmıyor). De Niro'nun sevgilisi rolündeki Bassett biraz zayıf kalmış bence; öyle adama ununu eleyip, eleğini astıracak kadar güçlü bir karakter gibi gözükmüyor. Frank Oz, çok yetenekli bir yönetmen değil ama görsel açıdan gayet düzgün bir film çekmiş, özellikle soygun sahnesinde oturduğunuz yere mıhlanıyor ve gerçekten karakterlerin stresini hissediyorsunuz. Filmin Montreal'de, yani cazın kalbinin attığı yerde çekilmesi de apayrı bir olay.

The Score, belki farklı bir soygun filmi değil ama türün en iyilerinden biri olacağı kesin. En azından, yaşayan bu üç efsane oyuncuyu bir arada görmek adına izlenmeli. Film bize birazcık (!) geç geldi ama buna da şükür.

haberiniz var mı?

DELİ KIZDAN TÜRKÜLER

Klibi gördüğüm zaman, en başta ne olduğunu anlayamadım; çünkü gerçek görüntüleri örten çok şık filtreler kullanılmıştı. Ama bir 30 saniye geçtikten sonra Björk'ün 'piercing' seanslarını izlediğimi farkettim. "Eee, Björk'tür, ne yapsa yeridir..." dedim kendi kendime. İzlandalı sanatçı, bu sefer sado-mazo bir estetik anlayışı tercih etmiş besbelli. Açıkçası şarkıyı (Pagan Poetry) beğenmedim ama klip kesinlikle etkileyici. Björk'ün çok sevdiğim parçaları var ve sesinin elektronik müzik için çok uygun olduğunu düşünürüm ama bu son albümünde (Vespertine) iç dünyasından çıkamamış bir türlü. Durum böyle olunca, ortaya çıkan şey bunaltı ve bulantı çağrışımlarından öteye gidemiyor benim için (belki de bu anlamda başarılı). Yine de "It's Not Up To You" hiç fena değil. Halbuki "Selma's Songs" ne güzel bir albümdü, özellikle Thom Yorke ile yaptığı düeti hala arada sırada dinlerim. Zaten 'Dancer in the Dark', Björk için hem sinema, hem de müzik anlamında tam bir başarıdır bence (filmdeki oyunuyla Altın Palmiye ödülünü almıştı). Sanırım böyle bir albümü Björk'ün değişken ruh haline borçluyuz. Hayranları ne der bilemem ama Vespertine stresli günler için iyi bir fon müziği değil.





FRP

Masa yok, zarlar yok, ama oyun devam ediyor..

"Senaryo iyiydı ama kurallara bu kadar dikkat edince savaşlar bitmez tükenmez zar atışmalar haline geldi, oyundan bir hayli soğuttu bizi.."

"Tamam, anladık oyunun adı Dungeons & Dragons ama süreli zindanlarda dönüp dolaşıp iskelet, goblin, dark elf falan keseceğimize biraz daha rol yapmaya dönük bir kurgu olsaydı ya.."

"Aaabi, bizim DM kafasındaki senaryodan sapmamak konusunda o kadar katı ki, sürekli bizi yönlendiriyor, kendimi hiç serbest hissetmiyorum!"

"Zaman zaman kendimi öyle kaptırdığım yerler oldu ki, kralın huzuruna çıktığımız sahnede masadan kalkıp diz çöktüm, konuşmaya öyle devam ettim!.."

Yukarıdaki diyaloglar, FRP'nin tavla, dama ya da herhangi bir kutu oyunundan daha farklı olduğunun ayrımına varmış gruplarda yaşanmıştır, yaşanır, yaşanacaktır da (Ha, kimileri de kuralların eksiksiz uygulanmasından hoşlanırlar, o başka!).. Bu sorunların bir kısmını DM'inize derdinizi anlatıp onun biraz daha esnemesini sağlayarak çözebilirsiniz. Ama sorun DM'den kaynaklanmıyor da olabilir.. Belki de siz masa başında "Şimdi eğiliyorum, sıçrıyorum, yere düşüyorum.." gibi her eyleminizi dile getirmekten sıkılmışsınızdır. Ya da ağzınız ne kadar iyi laf yaparsa yapsın karşı tarafı ikna etmeniz "Karizmanın logaritması eksi karşı tarafın iradesinin kosinüsü" gibi bir denklemi zar atıp tutturmanıza bağlıdır ve bu sizi sinir ediyordur, falan filan.. Bu durumda reçetenize yemeklerden sonra bir doz "Live Action Role Playing" (LARP) yazıyorum, emin olun iyi gelecektir.





Gurban, nedir bu LARP dediğin ?

LARP, aslında küçükken oynadığımız en eski oyunlardan birinin çok daha gelişmiş hali. Hani battaniyelerden çadır yapılır, sonra o çadır hırsız-polis oynanacaksa hapishane, evcilik oynanacaksa ev, kovboyculuk oynanacaksa kızılderili çadırı filan olur. Hatta büyükler anne, baba, şerif gibi esas oğlan-esas kız rollerini kaparlar, küçüklere de şerif yardımcısı, bebek gibi fasulyeden roller verilir. Rolü beğenmezlerse de aslında ne kadar önemli bir vazife üstlendiklerine dair reklam yapılır, şöyle ki: "Olum, sen şerif yardımcısı kötü diyosun ama hani geçen günkü filmde bi yerde şerifi o kurtarmıştı, aslında ben şerif yardımcısı olcaktım ama hadi seni sevdiğimden ben şerif oldum.." Eğer yerse oyun devam eder, yemezse mızıtılır, saklambaç oynanır ya da parka gidip kaydıraktan kayılır.

Öhöm, ben de kaptırdım, dağıttık konuyu.. Nerde kalmıştım, ha işte LARP da aynı bu şekilde oynanıyor. Her oyuncunun karakteri önceden hazırlanıyor ve oyun süresince oyuncular "yapıyorum, ediyorum" demeden, serbest bir alanda karakterlerini canlandırıyorlar. Bu nedenle LARP için bir nevi "doğaçlama tiyatro oyunu" denilebilir.



LARP'ın hazırlanması

Klasik masaüstü FRP'lerin tersine, bir LARP'ın hazırlanması sırasında daha fazla kişi,zaman ve emek gerekir. Hazırlık aşamasında birkaç GM (Game Master) bir araya gelip kabaca bir senaryo yazar, senaryodaki kilit karakterleri belirlerler. Oyuncuların karakterleri ve özel yetenekleri ya tamamen GM'ler tarafından hazırlanır, ya da oyuncular kendileri karakterlerini yaratıp GM'lere onaylatırlar. GM sayısı, oyuncu sayısına göre değişir, genellikle 5-6 oyuncu için bir GM rahat rahat yetecektir. GM'ler LARP'da yöneticiden çok oyuncu durumundadırlar. Yalnızca bazı kural sorunlarını çözümlemek için duruma müdahale ederler, onun dışında herhangi bir oyuncudan farkları yoktur. Yalnız senaryonun tepe taklak olmaması amacıyla genellikle kilit karakterler (Örneğin bölgenin prensi, kasabanın yargıcı, kral, kralın başdanışmanı vb..) GM'ler tarafından canlandırılırlar. Böylece açıktan açığa olmasa da, oyunun gidişatı bir ölçüde kontrol altına alınmış olur. Senaryo ve karakterler belirlendikten sonra uygun bir







mekan bulunması gereklidir. Hemen ekleyeyim, yurt dışında özellikle Kuzey Avrupa ülkelerinde LARP'lar çok ciddiye alınıyorlar ve katılımcı sayısı bazen yüzlerce kişiyi bulabiliyor. İlginin böylesine yüksek olduğu ülkelerde birkaç dönüm ormanlık araziyi ya da bir şatoyu birkaç günlüğüne kiralayabiliyorlar tabii. Bizde ise katılımcı sayısı genellikle 20-40 arasında değiştiği ve FRP, LARP gibi kavramlara ülkemizin yüzde doksan dokuzunun yabancı olduğu unutulmamalı. Bu nedenle Belgrad Ormanları'nda ya da Rumeli Hisarı'nda ortaçağ kostümleriyle gezerseniz en iyi olasılıkla "deli" muamelesi görürsünüz (ya en kötü olasılıkla ?!!). En iyisi oyuncu sayısını kaldırabilecek kapalı bir salon ayarlamanız olacaktır.

Hazırlığın son aşamasında da GM'ler istedikleri atmosferi sağlamak için bazı dekorlar ve aksesuarlarla mekanı donatırlar. Burada önemli olan bir diğer nokta da oyuncuların oyunun geçtiği zamanla ilgili tam olarak bilgilendirilmesi ve -ellerinden geldiğince- döneme uygun kostümlerle oyuna katılmalarının sağlanması.

Örneğin benim katıldığım ilk LARP (ki aynı zamanda Türkiye'de yapılan ilk ciddi LARP denemesiydi ve çok eğlenceli geçmişti) olan "Pera Palas'ta Cinayet" için İTÜ FRP Kulübü, Kültür Sanat Kolunun büyük salonunu organize etmişti. Oyun 1900'lerin başında İstanbul Pera Palas'taki bir daveti konu alıyordu. Baylar tek camlı gözlükler, gümüş sigara tabakaları; bayanlar uzun tüllü giysiler, tüylü şapkalar taşıyorlardı. Arka planda ise türlü valsler çalıyordu. Fransız elçisi, dönemin ünlü casusu İngiliz Kemal, yabancı gazeteciler gecenin konuklarından yalnızca birkaçıydı.



Oyun kuralları

LARP, mümkün olduğunca karakterler arasındaki etkileşim üzerine kurulmuş bir oyun türüdür. Senaryonun kesin hatları yoktur, oyun boyunca karakterlerin konuşmaları, tavırları, tartışmaları doğrultusunda şekillenir. Tek günlük bir oyun, birkaç saat sürer ve bu süre içinde karakterlerin amaçlarını gerçekleştirmeleri beklenir (Örneğin toplantıya gizli kimlikle katılan bir komiserin amacı, yine gizli kimlikle dolaşan bir suçluyu yakalamak olabilir.). Ancak bu amacı gerçekleştirmek için öncelikle diğer oyuncularla konuşmak, çeşitli ilişkiler kurmak önemlidir, karakterlerin özel yetenekleri çoğunlukla ikinci planda tutulur.

Özel yetenekler çok azdır, sınırlı sayıda kullanılabilir ve çoğunlukla GM gözetiminde uygulanır. Örneğin hırsız rolündeki bir karakterin "yankesicilik" yeteneği varsa, GM'e gidip bu özelliği karşıdaki büyücü üzerinde kullanmak istediğini söyler. GM, büyücüye gider ve cebindeki iksir şişesini ister, oyuncuya "Bu iksir şişesi, artık cebinde değil, düşürmüş ya da çaldırmış olabilirsin!" uyarısını yapar ve şişeyi hırsıza verir. Asıl önemli olan, büyücü rolündeki oyuncunun hırsızın kim olduğunu gerçekte bilse bile bilmiyormuş gibi davranmasıdır.

Bazen karakterlerin yetenekleri çakışabilir, örneğin bir karakterde "karşı tarafı ikna" yeteneği, diğerinde de "çelik irade" yeteneği olabilir. Bu durumda ikisi de yeteneklerini ortaya koyarlar ve (tamam belki komik gelecek ama..) taş-kağıt-makas oynarlar. "İkna" yeteneği olan karakter kazanırsa, karşısındaki onun bir ricasını yerine getirir. Tabii bu rica da yerinde olmalıdır, "Git kendini camdan at!" türünde bir rica oldukça anlamsız olacaktır. Eğer karakterde ikna yerine "hipnotizma" benzeri bir yetenek varsa o zaman durum değişebilir tabii ;)

Alınacak önlemler

Bazen oyuncuların kendilerini role çok kaptırdıkları bir anda yaklaşan bir tehlikeyi göz ardı ettikleri durumlar, ya da oyun sırasında istenmeyen bir sakatlık (Oyunculardan birinin ayağını burkması vb.) olabilir. Böyle durumlar için oyunu durduracak bir şifre sözcük belirlemek ve tüm oyuncuların durumdan haberdar olmasını sağlamak gerekir. "Durun!" kelimesi, karakterlerin oyun içinde de kullanabileceği bir sözcük olduğundan anlaşılamayabilir. Onun yerine İngilizce "Hold!" komutunun tercih edilmesi daha uygun olacaktır.

Eğer oyuncular aksesuar olarak kılıç, bıçak vb. getirmek istiyorlarsa DM tarafından gerçek silahların oyuna KESİNLİKLE getirilmemesi gerektiği, ancak sahtelerine izin verileceği belirtilmelidir. Ayrıca günümüzde geçen oyunlar eğer topluluğa açık bir yerde oynanacaksa kullanılan oyuncak tabancaların kesinlikle gerçeğe BENZEMEMESİ gerektiği de hatırlatılmalıdır (Alper, senin yeşil su kaplumbağası şeklinde tabancanı hatırladım da!!!).

Umarım LARP nedir, nasıl yapılır sorularına kafanızda bir yanıt oluşmasını sağlayabilmişimdir. Avrupa Ülkeleri'nde yapılan LARP'ların niteliği hakkında bir fikir sahibi olmanız için bu ayki resimleri İsveç ve Hollanda'da düzenlenen ortaçağ oyunlarından aldım. LARP, orada tamamen ayrı bir sektör haline gelmiş durumda. Özel olarak zırh, ortaçağ çadırı, yapay silah ve kostüm üreten firmalar bulunuyor ve oyunlar genellikle birkaç gün sürüyor. Oyuncular bir hayli eğlenmiş ve gündelik yaşamda asla yapamayacaklarını yapmış olmanın hazzıyla "gerçek dünya"ya dönüyorlar. Belki birkaç saatliğine ve daha yalın şekilde bile olsa, böyle bir tatil size de iyi gelecektir. Başka nerede katıldığınız turnuvaları, giydiğiniz zırhları, kuşattığınız şatoları tüm gerçekliğiyle anlatma şansınız olabilir ki?

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

Not : Daha fazla bilgi için www.larp.org, www.larp.net, www.larp.com

terzinizden öğütler

1984

İyi ve doğru giyinmek yaşamın önemli bir parçasıdır tabii ki...

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Elbise güzel olmuş, kumaşı nereden? Her yerde bulunur, esas mesele kalıbını doğru biçmek.

Sen deli misin, nesin yahu? Bu soruyu ben de çok sordum, bir deli deli olduğunun farkında olabilir mi ki?

Yani deli değilsin? Benim deliliğimi boşver de, sen akıllı mısın peki?

Sessizlik ve yalnızlık, ne harikulade iki dosttur! Sessizlik ağzını hiç açmadan anlatmak istediğiniz herşeyi dinler. Hiç lafınızı bölmediği gibi, üstüne üstlük her söylediğinizi anlar ve tekrar ettirmez. Hiç konuşmaz ama bu cevap vermez demek değildir. Aksine çok sağlam cevaplar verir, öyle ki cevap verdiği nadir anlarda kafanızdaki soru işaretlerini ünleme çevirir. Tabii düşünceleri durmadan daha derinlere doğru akıp gidenler için bu ünlemler bir rahatlama, bir rehavet değil, aksine yeni soru işaretleri doğurur.

Ve yalnızlık, ah en eski, en kadim dostum yalnızlık. O daima oradadır, en kalabalık caddede çöldeki bedevi göçebe huzuruyla yürümemi, en ıssız sokakta kahkahalar atarak ilerleyen sarhoşlar güruhu neşesiyle ilerlememi sağlar. Kuru kalabalığın boş gürültüsünden, tek başına olmanın ağır ezici yükünden korur beni. Asla yanımdan ayrılmaz, asla saçma isteklerle huzurumu bozmaz, doğumdan ölüme sıkılmadan benimle yolları adımlar.

Gerçekten de, işini bilen bir terzi gibi davranırsanız, sessizlik ve yalnızlıktan tam üzerinize uygun kıyafetler biçebilirsiniz. Mesela kendi tecrübelerimden sessizliği kullanarak mükemmel pelerinler yapabileceğinizi biliyorum. Öyle ki, bu tarz bir pelerini örtünüp başlığını da kafanıza çektiniz mi, en koca ağızlı su aygırlarının böğürtüleri bile size kolay kolay ulaşamaz. Tabii bunu tamamlayacak bir de sağlam tünik gerekir pelerinin altına, işte onu da en iyi yalnızlıktan biçebilirsiniz. Yalnızlıktan imal edilmiş iyi bir tünik vücuda ve ruha eldiven gibi oturur, insanı sarıp sarmalar. İster inanın, ister inanmayın, kendi tecrübelerimden böyle bir giyimin insana çok büyük faydalar sağladığını biliyorum. Hatta zaman zaman etkisini abartılı bir biçimde gösteren bir görünmezlik alanı bile oluşturulabilir. Öyle ki sokağın köşesinde dikilmiş sizi bekleyen tanıdıklarınızın burnunun dibine girip sizi görememelerini sağlayabilirsiniz. İlginç değil mi?

Tabii bu kıyafetin taşınması pek kolay değildir, hatta bazıları mecbur kalsalar bile giymeyi reddedebilirler. Çünkü bu kıyafet çok ağırdır, çoğu insan bu yükü kaldıramaz. Şunu üzülerek söylemek isterim ki, sonradan bu kıyafeti giymek zorunda kalan çoğu kişinin akıl sağlığında olumsuz gelişmeler olduğunu gözlemledim. Tabii bu durum kıyafeti taşıma süresiyle de bağlantılı, bazıları bunu giymiş olarak doğuyorlar ve asla çıkarmıyorlar. Bunlar arasında en güçlü olanlarda bile çok belirgin değişiklikler oluyor. Dışarıdan bakıldığından dengesizlik, tutarsızlık olarak gözlemlenebilen değişiklikler.

«bu kıyafetin taşınması pek kolay değildir, hatta bazıları mecbur kalsalar bile giymeyi reddedebilirler. Çünkü bu kıyafet çok ağırdır»

Çoğu bu kıyafeti sonrada giyer, mecbur kaldığı için, ama ilk fırsatta çıkarıp atarlar, çünkü dedim ya, çok ama çok ağırdır. Ve fakat gelin görün ki bunu sık sık giyip çıkarmak ağırlığı azaltmaz. Aksine sırtınızda taşımadığınız zamanlarda onun ağırlığını unutur ve bir daha asla giymek zorunda kalmayacağınızı sanarak rahatlarsınız. Bu yapılabilecek en kötü hatalardan biridir, çünkü ne pelerin, ne de tünik bir defa satın alındılar mı iade edilemezler. Dolabınızın bir köşesinde beklerler, her kıyafeti eskiciye verebilirsiniz ama onlar bundan da muaftır.



Peki neden bir insanın böyle bir kıyafete ihtiyacı olur ki? Aslında bu durum ihtiyaçtan ziyade zorunluluktan kaynaklanır. İnsan yapı itibariyle toplumsal birlikteliği seven bir yaratık türüdür. Ama gel gelelim "bireysel düşünce ve karakter yapısı" dediğimiz unsurlar işi berbat eder. Çoğu insan sürüler halinde yaşamayı tercih etmek durumundadır, gerçekte kimse herşeyi tek başına yapamadığından biraz da elı mahkumdur buna. İşte o sürü içindekilerden bazıları "seve seve" değil, "mecburen" katlanırlar bu birlikteliğe. Çünkü sürüdekilerin çoğu öyle incir çekirdeğini doldurmayan konulara saplanmıştır ki, bu zaman zaman bazılarının beynini acıtabilen, omuriliğini söndürebilen bir etki yaratır.

Basit bir örnek verelim, çoğu insan toprağa sahip olma hırsı duyar. Bu çoğu için bir meşgaledir, ama o nadir kişiler için can sıkıcı bir uğraştır. Onlar dönüp ömür sürelerine bir bakarlar ve taş çatlasa yüz yıl yaşadıklarını farkederler. Peki yüzüncü yılında çoğunlukla kendi adını bile unutan bir yaratık, nasıl olur da milyarlarca yıldır sessiz ve sakin bir biçimde varolmuş olan, büyük ihtimalle milyarlarca yıl daha bir yere gitmeye niyeti olmayan toprağın "efendisi" olduğunu iddia edebilir? Görüyorsunuz ya, ne kadar boş, ne kadar anlamsız uğraşlar. Eh, bu gibi durumlarda en iyisi tüniğin kemerini sıkıp, pelerinin başlığını kafana geçirmektir.



içimizdekiçocuklar

had safhada

Hala nefes alıyor, doktor bey!

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

İyi de, dünyaya her zaman gülümseyemezsin ki? Tabii ki, ama sen güldükçe o da sana gülümseyecektir.

Peki nedir insanı ayakta tutan en büyük güç? Ümit tabii ki. Mutlak karanlıkta kaldığında başını kaldırıp ilerdeki ışığı görmezsen, oracığa kıvrılıp ölmekten başka ne yapmak istersin?

Gidişattan mutlu olmadığımda ne yapmalıyım? Dünyanın etrafında dönmeye çalışma. Zamanı oluruna bırak. Bırak dünya senin etrafında dönsün. Sonunda sen de kendi yörüngeni bulacaksın.

Bizim ofisin ücra köşelerinden birinde, köhne bir odacık var. Kendi hallerinde, haftalık bir dergi hazırlamakla meşgul olan, aklı başında görünen insanlar yaşıyor bu odada. Okuyucu profillerine uyan insanlardan "Eyvah! Sigortacı!" diyerek kaçma ihtiyacı hissettiğimiz bu insanlar arada sırada boylarına bakmadan bizimle Counter Strike oynama cüretini gösterselerde, bir iki seanstan sonra bir daha bizimle yüzleşmemeye yemin ederek dağılıyorlar. Yine de güreşe doymuyorlar. Hatta, düzenlediğimiz CS turnuvasına bile katılmaya cüret edip, ilk turda şans eseri(!) karşılaştıkları 2000'in İstanbul CS birincisi tarafından hezimete uğratılınca diğer takıma dönüp "Kolaysa siz de ERP kurun da görelim!" deyişleri vardı ki, hala hatırladıkça tebessüm ederiz.

Yine de, yaşları 25 ile 40 arasında değişen bu arkadaşlarımızla birlikte bir oyunu paylaşmak bize büyük zevk veriyor. Arada sırada odamıza gelip "Ulen sizin de bütün işiniz gücünüz oyun oynamak!" deyip (kaçmadıkları zaman "büyüğümüzdür, saygı duyalım" demeden eşşeği suya gönderdiğimizi çok iyi bildiklerinden olsa gerek) kaçsalar da, oyunculuğun yaş, meslek ve sosyal statü dinlemeyen bir hobi olduğunun en yakınımızdaki kanıtları onlar. Hitap ettikleri kesimi düşünürseniz, ciddi, nobran ve hatta biraz da snob olması gereken bu arkadaşlarımızı, içlerindeki çocuğa şans verdikleri için takdir etmemiz gerekiyor.

Her babanın derdi

Hepimizin başına gelmiştir, hala da geliyordur. Hayatımızın belli bir döneminde, periyodik olarak peder bey veya valide hanım odamızın ağzında dikilip, bütün peder&valide çiftlerinin ortak repliği olan şu sözü söylemiştir: "Bilgisayarını kapat da yat artık!". Ben şahsen bu sözü kaç kere duyduğumu hatırlamıyorum bile. Ama, işte buradayız. Biz klavyenin başında, siz bir otobüste veya evinizin sıcak ortamında, bir birliktelik içinde. Kendimize bilgisayar oyunlarından oluşan, kurtarılmış bir dünya yaratıp, anahtarını da yıllar önce atmışız. Bazı insanlar bize "asosyal", bazıları "bilgisayar manyağı" diyebilirler. İnsanlığın bilgisayara bağımlı olduğu bu çağda, geri kalmış cahiller olarak gördüğüm bu insanlara verilebilecek en iyi yanıt, bir soru sormak olacaktır. Şu soruyu: "Sen içindeki çocuğu ne zaman öldürdün?"

Geniş bir hayal gücüne ve onunla eşdeğer bir miktarda bilgi dağarcığına sahip olan tanıdığım bütün insanların öyle veya böyle bilgisayar oyunlarıyla ilgisi var. Ve şahsen ben bilgisayar oyunlarını neden bu kadar sevdiğimi soranlara, en kısa ve öz olarak, oyunları etrafımdaki dünyanın pisliğinden kaçmanın en masumane yolu olarak gördüğümü söylüyorum. İçki içmiyorum, uyuşturucu çekmiyorum, elime silah alıp dünya görüşü benimkiyle uyuşmayanları öldürmüyorum. Bakın, üstüne basa basa tekrar ediyorum: Ben. Sadece. Oyunlardan. Oluşan. Bu. Dünyamda. Rahat. Bırakılmak. İstiyorum! Ve sanıyorum bu hepimizin ortak isteği, öyle değil mi?

«İnsanlığın bilgisayara **bağımlı** olduğu bu çağda, **geri kalmış cahiller** olarak gördüğüm bu insanlara verilebilecek **en iyi yanıt**, bir soru sormak olacaktır.»

Torun, torba(?!)

Son zamanlarda o üniversitede doçent, bu bankada genel müdür yardımcısı olan okuyucularımızdan aldığımız e-mail ve mektupların sayısı bir hayli arttı. Neden? Çünkü, bizim jenerasyonumuz bilgisayar oyunlarının içine doğdu. Atari ev bilgisayarının Türkiye'ye geldiğinde çıkan televizyon reklamlarını bile hala hatırlıyorum "Çocuklar sokakları boşaltıyor, çünkü artık evlerde Atari var!". Nereden, nereye... Ama o zamanın 9-10 yaşındaki çocukları bizler büyüdük. Bir çoğumuzun önemli işleri, bir evi, bakmakla yükümlü olduğu bir ailesi var artık. Ama Atari günlerinden beri içimizde yaşayan çocuk, hala aynı yerde duruyor. Bilgisayar oyunlarından bizim kadar keyif alan insanlarla sohbet etmeyi seviyoruz. Hoşlandığınız bir kıza "bilgisayar oyunu" deyince, yüzümüze boş boş bakmaktansa Heretic 2'deki Corvus karakterinden bahsetmesi içimizi ısıtabiliyor. Ve hala saçma sapan şeylere kendimizi kasmadan gülebilecek olgunluktayız ve evet. Hala "Atari oynuyoruz!".



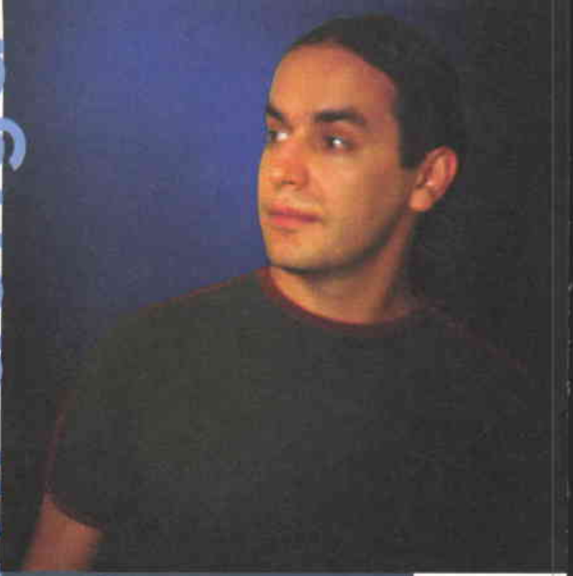
Asosyal olmadık, tımarhaneye kapatılmadık veya işsiz güçsüz berduşlar haline gelmedik. Çünkü genel kanının aksine, abartılmadıkça, bilgisayar oyunları insanı hayattan soğutmaz veya ona eline silahı alıp sokağa çıkmaya teşvik etmez. Aksine, hayal gücünü genişletir. Hayatı sorgulayabilecek kadar dünya görüşünün genişlemesini sağlar. Belki de hiçbir zaman öğrenemeyeceği bilgileri severek ve isteyerek öğrenmesini sağlar. Ve herşeyden önemlisi, yaşama sevincinin kaynağı olan, içimizdeki çocuğu besler.

Etrafınızdaki insanlar "büyüdüğünüz" halde hala neden bilgisayar oyunları ile uğraştığınızı anlayamıyorsa, bunu kendinize dert edinmeyin. Sadece onları bir süre gözlemleyin. Ne kadar dar görüşlü, ne kadar "maddiyatçı", ne kadar sığ olduklarını gördüğünüzde doğru olanı yaptığınızı farkedeceksiniz. Ve eğer sizi saçma sorularla köşeye sıkıştırmaya devam ederlerse, tek kaşınızı kaldırıp beyinlerine tokadı yapıştırın "Peki sen, içindeki çocuğu ne zaman öldürdün?"

pixelate

Bilgisayardaki varlığa dair sayıklamalar

cesur yeni dünya



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

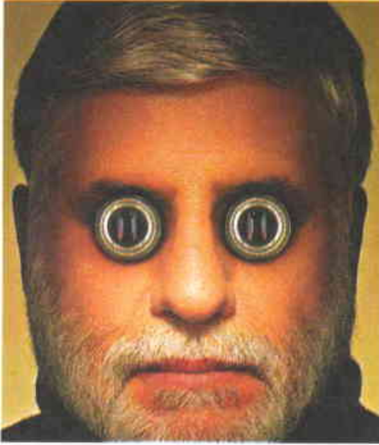
1- İnsanın dijital yabancılaşmasının en iyi sinemasal yorumunu hangisidir?
c) Bir Croninberg klasiği olan Videodrome

2- Yarattığı hayali karakterlerle farklı isimler altında kitap yayınlayan yazar kimdir?
c) Fernando Pessoa

3- Dijital Buda enstallasyonlarını hangisi yapmıştır?
c) Nam June Paik

4- Emitasyon yaşam kavramı ile ortaya çıkan müzik grubu hangisidir?
c) REM

Yıllar önce bir kitap okuyorum. Aldous Huxley, Algının Kapıları. Bir meskalin deneyimi. Yazar bir vazo içindeki çiçeklere bakıyor. Orada bir şeyler görüyor. Ne gördüğünü anlatmaya çalışıyor ama nafile. Anlamak için o an orada onun gözlerinin ardında olmak lazım. Hatta yazarın kendisi olmak lazım. Ama bir şeyler gördüğü kesin, önemli bir şeyler. Acaba ne?



yaşananlar ne? Data ya da veri denilen küsuratları çıkarınca ne görüyorum bu camın ardında. Yaşamıma dair hangi gerçekleri? Düşünün bir kere, yaşamınızın bir anı, sokakta veya evde veya okulda her nerede olursa olsun. Görüyorsunuz. Herkes için sıradan olan bir şey. Ama sizin için öyle değil. Size başka bir şey ifade ediyor, size dair bir şey. Mutlaka gelmiştir başınıza, kendinizi aydınlanmış hissedersiniz hani. Hatırlamaya çalışın. Belki çok fazla size özel, belki geçmişinizi hatırlatan, belki sadece felsefe safsatası. Ama sizden başka kimsenin göremeyeceği. Dünyanın bilgeliğinden size düşen pay.

Hiç bilgisayar başındayken böyle hissetmemiştim. Sokakta veya evde veya okulda, her neredeyse çok defalar gelmişti başıma. Hafif hafif akan bir ırmağın kenarındaki sazlara bakarken belki veya delice akıp giden trafiğe dalıp gitmişken. Ama neden hiç bilgisayar başında olmamıştı. Hayatımın yarısı burada geçmiyor muydu? Neden hiç böylesine anlamlı bir şey fark etmemiştim bilgisayar başında? Bilgisayarlar insanlığı öldürdüğü için miydi acaba? Peki öyleyse şimdi nasıl görmüştüm. Ölen yarım bilgisayar ekranında yeni bir yaşam formu yarattığı için mi? Organizmadan kurtulan benliğimiz bilgisayarların içinde yeni bir yaşam kurabilir mi? Gerçek bir insan olabilir mi bu camın arkasındaki. Yapay olmayan ama organik de olmayan bir zeka, bir hissediş...

«Bilgisayarlar insanlığı öldürdüğü için miydi acaba? Peki öyleyse şimdi nasıl gördüm. Ölen yarım bilgisayar ekranında yeni bir yaşam formu yarattığı için mi?»

Geçen hafta bilgisayarımın başında bir video klip izliyorum. Nick Cave, Do You Love Me. Düşük çözünürlüklü mpeg, sıradan bir video klip. Orada bir şeyler görüyorum. Aynı yazarın vazodaki çiçeklerde gördüğü gibi. Yazarı anlıyorum sanki o an. Ne gördüğünü hala anlayamasam da. Ne gördüğümü anlatmak istiyorum size. Bu mümkün mü?

Ne kadar zaman geçiriyorsunuz bilgisayar denen meretin başında. Günde kaç saat? Benim için bu en az 10. Her gün, hiç aksatmadan, evde ya da işte, hiç fark etmez. Sadece oyunlar değil. Gezdiğim, arkadaşlarımla buluştuğum, işimi yaptığım bir yer burası. Hayatımın bir parçası burada geçiyor. Hayatımın yarısı bu camın bir tarafında diğer yarısı diğer tarafında.

Varolan İkinci Ben

Çift karakterlilik falan değil. Ben benim ama bir buradayım, bir orada. Peki bu camın ardında

Benim gördüğüm

Ne gördüm o klibi izlerken. Şarkıyı söyleyen yüzün kenarındaki piksellerde. Anlamsızca bozulan, bir birine giren ve gerçeğinden uzaklaşan o piksellerde ne gördüm? Sadece mpeg sıkıştırmasından doğan bir hatamıydı bu? Yoksa gerçek yaşamda da yüzümüzün kenarlarında piksel hataları var mıydı? Hepimiz için, dünya ile bizim benliğimizi sınırlayan çizgide bozulmalar yok mu? Kim dünya ile kusursuz birleşebilir ki? Yaşamlarımızda bu dünyaya sığsın diye sıkıştırılmıyor mu video klipler gibi. Ve ne kadar sıkıştırılırsak yüzümüzle dünya arasındaki o sınır arasında o denli çok geçiş hataları oluşmuyor mu?

Bilgisayarınızda kendi resminiz var mı? Benim yüzlerce var iş icabı. Biri de bu köşenin bir kenarında duruyor. Yüzüme bakın orada ve geri planla yüzüm arasındaki ince çizgiye? Uyumsuzluk çizgisine. Gerçek yaşamda yok mu o çizgi şimdi?

Bilgisayarınızda kendi resminiz var mıydı? Yoksa başkasının resmi de olur. Ama mümkünse düşük çözünürlüklü. Değilse düşürün çözünürlüğünü. 60x60 piksel bir resim mesela. Şimdi ona o kadar zoom yapın ki bütün ekranı kaplasın. Sonra monitörden olabildiğince uzaklaşın. Gerekirse yerini değiştirin monitörün. Hayır zoom out yapmak işe yaramaz. Kendiniz uzaklaşın monitörden.

Uzaktan çok net görünüyor olmalı. Muhtemelen güzel. Şimdi girin monitörün dibine, birde oradan bakın. Eskisi kadar net mi, eskisi kadar güzel mi? Gerçek yaşamda böyle işte. Bir insana gereğinden fazla yakından bakarsanız onu kavrayamazsınız. Üstelik size güzel gelmez eskisi gibi. Ve belki batar.

Anlatmak istediğim neydi? Elektron tabancasının namlusundan fırlayıp bu cama yapışan her elektron yaşamımızdan parçalar taşır. Görmeyiz... ta ki bir gün gelip her şey bizim için bir anlığına aydınlanana kadar. Bilgelik o küçük aydınlanma anlarıdır zaten. ■ ■ ■

kurgununintikamı

Bütün hikayeleri dinledik, bütün filmlere gittik, bütün oyunları oynadık ve sonunda kurgunun kendisiyle başbaşa kaldık

Yeni hava koşullarının ve yeni çıkan Civilization'ın bu sayfayla ilgili, olası tüm ihtimalleri ele geçirmek için yarıştığı böyle bir akşamüstünde bu ikisinden kurtulup bir başka konuda yazmak mümkün olacak mı? Aslında bu ay da hava ve oyun durumlarından bağımsız bir hikaye anlatmak niyetindeydim ama belki de artık hikayeler, bir şekil şemal sahibi değilse yeterince tanımlı olamıyor... Artık bir şeyi sadece anlatmak, sözlerle ya da harflerle anlatmak, ne dinleyenin ne anlatanın hayatını değiştirmediğinden midir nedir, bir köşede durup kelam üretmek de giderek anlamsızlaşıyor.

Hala okuyoruz, hala konuşuyoruz, hala "düşünceleri paylaşmak"tan bahsediyoruz gerçi ama ondan sonrasında rahatsız edici bir şeyler var. toprağa dökülüyor hepsi. Ve derhal başka ölümlü kelimeler tarafından üstleri örtülüyor. Olup biteni bu yanıyla görmek kuşkusuz zararlı. Çünkü "miş gibi" oyunu hala çok geçerli ve her yerde oynanan, oynamayanın mızıkçı ilan edilip dışlandığı bir oyun. İletişimi kör bir kuyu gibi görenler, sözcüklerin ve anlatılanların pırıltısız, sahte, pırlanta süsü verilmiş plastikler olduğunu söyleyenler, sessizce dururken bile diğerleri için tehlikeli. Bu yüzden de tutunmaları zor, bu yüzden de kendilerine zarar veriyorlar.

İtalyan yazar Cesare Pavese, intiharından önce günlüğüne yazdığı son sayfada "Eylem, sadece eylem. Artık konuşmayacağım" diyor. Bunun, farketmekle mi yoksa kaybetmekle mi ilgili bir

«Sizi bilmiyorum ama ben bir süredir film izlerken senaryoyu kendim yazmışım gibi bütün sürpriz sahnelerde bile tepkisiz kalıyorum.»

"Keşke anlatmasaydım" değil, "keşke dinlemeseydim" de değil bu. Sessizce içimize yerleşen bir umutsuzluk belki. Kelimeler daha ağzımızdan, kalemimizden çıkarken, sonu gelmiş yapraklar gibi... Artık havada asılı bile kalmıyorlar, husus olduğu, başka "eylem"lerle tekrar tekrar gündeme gelip tartışılmaya devam edecek ama bir karara varılabileceğine dair hiçbir ışık yok. Çünkü bu, farketmek ve kaybetmenin aynı anlama geldiği durumlardan biri. Öte yandan kazanmanın hiçbir tatmin sağlamadığı bir oyunda, kaybetmek pahasına kuralın farkına varmak için uğraşmak, son derece anlaşılır bir tercih. Hele de yanında bir fincan kahve varsa.



Keşke hepimizin böyle gözleri olsaydı da kelimeleri tüketmek zorunda kalmasaydık.

Her neyse, alt alta dizip toplama mümkün olmadığı, olsa olsa bir scrabble'a konu olabilecek sözcük dizileriyle gayet güzel anlaştığımız için artık birbirimizi kandırmaya da gücümüz yok. Örneğin, sizi bilmiyorum ama ben bir süredir film izlerken senaryoyu kendim yazmışım gibi bütün sürpriz sahnelerde bile tepkisiz kalıyorum. Ayrıntılar dışında kalan ve örneğin denizi, yağmuru, aşkı, sıkıntıyı, yaratıcılığı, hırsı, sonsuzluğa varan beklentileri anlatan bütün yaşam hikayeleri nedense sadece bir tekmiş gibi. Bütün ikili ilişkilerin altında bir Karagöz-Hacivat ana teması. Bütün diyaloglar önceden sezilebilir, bütün hareketler fazlasıyla genellenmiş bazı doğrularla açıklanabilir olduğu sürece sözcükler de özüne kadar plastik kokmaya devam edecek. Ne yazık...

Tabii yukarıda bahsi geçen kanıksamışlık, bire bir bu yazı için de geçerli. Daha ilk satırında başlayan "şurdan mı başlasam yoksa burdan mı" cümlesiyle ortaya konan seçim sendromu, okuyucuya sorulan bir soru, içten ama mesafeli bir dille anlatılan, bu sırada gizliden gizliye kendi savunmasını da yapan hikaye ve bunları bir araya getiren sözcüklerin tümü bir kurgunun parçası. Bu sözcükleri yazan da biliyor ki artık birbirimizi kandırmak mümkün değil. Yaşamadan öğrendiklerimiz, yaşayarak farkettiklerimizi çoktan geride bıraktığından beri hayatın en eğlenceli yanı da giderek kara mizaha dönüyor. İşin garibi bu dönüşümden çıkaracak bir dersimizin bile olmaması. Çünkü kural gereği her adımdan sonra geride bıraktıklarınızın üstüne bir kapı kapanıyor, dönüp onları değiştirmek mümkün olmadığı sürece bundan sonra olacakları da etkileyemezsiniz. Hem belki doğrusu da bu.

Şans oyunlarının bilgi yarışmalarından çok kazandırdığını unutmamak lazım. Bu şartlar altında zaten bilmek üzerinden yola çıkıp kazanmayı düşünenler çoktan vazgeçti, birinin çıkıp "çok şey biliyorsun" klişesi eşliğinde alınlarının ortasına bir kurşun saplaması tehlikesi ise sürüyor.



Serpil Ulutürk oblomovie@hotmail.com

Bu ayın özelliği ne? Bu ayın birkaç özelliği var ama en önemlisi Yüzüklerin Efendisi'ni izleyecek olmamız. O zaman ikinci özelliği ne? Aralık ayı işte, henüz yağmadı ama bir sabah karla uyanma olasılığı var bu ay.

Başka var mı? Başka da var, yılın son ayı, zihinler dolusu yeni yıl planları yapabiliriz. Sonra bir bir ihlal ederiz bu planları.

Bir tane daha? Planlarımıza göre yeni yılda yeni bir insan olacağız ya, o halde bu, şimdiki halimizin son günleri.

inbox



Merhaba, merhaba, merhaba... Saat sabahın 4'ü ve ben yazarınız Madd sizi hayat hakkında aydınlatmak, tepenizden aşağı onbin mumluk bir ampul tutmak için yine klavye başındayım!...

OYUNUM NEREDE?

Çok başarılı olan derginizi 2. sayısından beri takip ediyorum. Daha önce de pek çok mail attım ve hepsinde de işime yarayan, sorunlarımı çözen cevaplar aldım, sağolun. Bu sefer de bir sorunum var ve bu seferki gerçekten çok önemli. Şu an 16 yaşımdayım ve 5 yaşından beri PC'lerle haşır neşirim. Eskiden çıkarı istinasız her oyunun disketlerini kopyalar alırdım. Sonra CD'ler yaygınlaştı ve yine neredeyse her oyunu almaya devam ettim, arada bozuk çıkan da, hiç zevk vermeyen de, eksik olan da çok oldu ama yine hayat çok iyi geçiyordu. Sonra Telif Hakları Yasası çıktı ve pek çok şey bozuldu. Bu yasa eğer hayata geçirilebilseydi gerçekten çok güzel şeyler olabilirdi ama bu haliyle sadece bizi zora sokuyor. Üreticiye hak ettiği parayı verip sorunsuz oyun oynamaya ve seçici davranıp sayılı oyun almaya dünden razıyım ama ne yazık ki böyle bir şansım yok. Ben Erzurum'da oturuyorum... (Makasss) ...Gelelim bana yardım olabileceğin konuya. Bu oyunları belki internetten getirtebilirim diye üreticilerinin sitelerine girdim fakat aradığımı bulamadım, bu sitelerden sadece birkaç ülkeye gönderiliyordu bu oyunlar. Eğer istediğim orjinal oyunları buraya kadar getirtebileceğim bir yol varsa ve bunu bana söyleyip beni bu dertten kurtarırsan çok sevinicem. Sırf ithalatçısı olmadığı için mükemmel oyunlardan mahrum olmak istemiyorum.

Muad'Dib

Eğer yasa hayata geçirilebilseydi gerçekten çok güzel şeyler olabilirdi. Ama bu haliyle sadece bizi zora sokuyor.

Sevgili Fare,

Mektubun azıcık uzun boyluydu, kısaltıverdim, ama eminim okuyanlar derdini anlamıştır. Çoğu firmanın ülkemizde temsilcisi yok, çünkü bizim akıldane halkımızın büyük bir kısmı ekonomiyi döndüren ana gücün "beleşçilik" olduğu gibi ucube bir fikire kapılmış durumda. Maalesef ne kapitalizmde, ne de başka bir ekonomik sistemde "beleşçilik" diye bir endüstri kolu bulunmamaktadır. Bu yüzden ülkemiz bugünkü ekonomik kriz halini korumaya devam etmektedir. Bu durumda istediğin oyunları edinebilmek için yapabileceğin tek şey Internet üzerinden satış yapan güvenilir sitelerin sunduğu hizmetlerden faydalanmaktır. Burada bakabileceğin birkaç site adı veriyorum:

www.amazon.com
www.chipsandbits.com
www.gamestop.com

Bu siteler dünyanın her yerine oyun gönderir, ama tabii tüm işlemler dolar üzerinden ve kredi kartıyla yapılıyor. Ayrıca piyasadaki her oyunun o gün stoklarında olmayabileceğini de unutma. Ve buna ek olarak Internet üzerinden alışveriş ederken çok dikkatli olmayı da ihmal etme, özellikle kredi kartı numaranı ve şifreni bilgisayarda kayıtlı bırakma, ayrıca şifrelenmiş güvenli iletişim protokollerinden kesinlikle faydalan. Ve bir şey daha, posta masraflarını dikkate almayı sakın ihmal etme. Kal sağlıcakla...

HERKESE "MARGON" TAVSİYE EDİYORUM!

Krizden etkilenen her Türk vatandaşı gibi sizin durumunuzu anlayabiliyorum. Fiyatınız ufakta olsa bir artış yaşadı. Evet fiyat artacaktır önemli olan derginin güzel olması diyorum ama derginizin eski sayılarına baktığımda güzelliğini de yitirmeye gittiğini istemesem de hissediyorum. Lütfen kriz yokmuş gibi eski şen şakrak günlerinize dönün. Lütfen. Bu bir sitem değil, bir haykırış hiç değil ama gerçek. Lütfen bir kez silkelenin. Türkiyede yaşadığınızı düşünmeyin. Oyun incelerken eski sayılarda olduğu gibi oyunun her şeyiyle bir matraklık yakalayın. Lütfen, lütfen ve de lütfen bu dergiden istenileni verin lütfen. Her ne olursa olsun yanınızdayım, yanınızda olacağım. Ve dergiyi bırakmayacağım. Krizler geçicidir önemli olan ilerisidir, önemli olan gerisi değil.

LeVeL çalışanlarına selamlar ve iyi çalışmalar.

Mert Aykut Genç (MaRGoN)

Sevgili Küçük Pembe Fil,

Aslında sen de haklısın tabii, ve fakat birgün bir insan evladı gelip benden akıllı uslu bir şey istese de ben de huzur içinde yatsam akşamları yatacağıma, nasıl olur? Ve fakat seni kırmadım, bir günlüğüne Türkiye'de yaşamıyormuş gibi yaptım. Mesela sabah bakkala "Hacı ordan bi deve versene, boyu da cüce olsun!" yerine "Buenos Dias Signor, una mas margarita por favor!" dedim. Böylece bakkalın krize olan hıncını benden çıkarmasını sağladım ve sabah dayağımı afiyetle yedim. Daha sonra Sinan arayıp yazı istediğinde "Was möchten sie? Ich kann nich sehr gut Deutsch sprechen!" demek suretiyle onun sinirini de uyandırmayı başardım, neyse ki o an aramızda uzunca bir telefon kablosu vardı. Taksiye bindiğimde de durum pek farklı olmadı. Bana dönüp "Nereye aga, inşallah yakına diildir ha!" diyen taksi "şöferine" ağzımı yaya yaya "Take me to Fifth Avenue man!" demem, elli taksi şüferinin bir insanı hiç yorulmadan yaklaşık 3 saat dövebildiğini öğrenmeme sebep oldu. Adamlar göründükleri gibi değiller, gerçekten çok iyi örgütleniyorlar, aklınızda bulunsun. Neyse, o gün yaşadığım daha pek çok arbede ve linç girişimini anlatarak seni sıkmayacağım. Ancak güneş ufkun ardında batarken şunu bir kez daha öğrendim ki burası Türkiye! Ve insanlar özellikle oruçluyken süper sinir sahibi olabiliyorlar! Bu yüzden kalkıp Hawaii ya da Santa Monica'da yaşıyormuş gibi davranmaya çalışmanın pek alemi yok. Hele de sırtımda kırılan bir araba odunun acısı dinmemişken hiç yok! Kendine iyi bak...

SEVİYELİ MEKTUP

Merhaba sayın Seviye halkı size böyle seslenmemin inanın çok geçerli bir sebebi var ama önce size biraz kendimden bahsedeyim ben Uludağ ünv. İngilizce öğretmenliği son sınıf öğrencisiyim ve sizi eleştirmek istediğim asıl konu (tabi eğer eleştiriye açıksanız) şu kullandığınız dil konusu tam iki yıldır derginizi alıp okumaktayım ve en sonunda bu yazıyı yazmaya karar verdim.

Kullandığınız dil tamamen tarzanca sakın yanlış anlamayın hakaret etmiyorum tarzanca derken şunu kastetmek istedim: ingilizce ve türkçe ifadeleri çok fazla kullanıp birbirine karıştıryorsunuz tamam buna mecbursunuz çünkü bütün oyunlar (malesef) ingilizceama benim sizden istediğim şey güzel türkçemize biraz daha fazla sahip çıkmanız ve korumanız çok mu şey istiyorum acaba? ayrıca

outbox



Tuğbek adlı şahısı neden her seferinde uykucu diye nitelendirip onu küçük düşürdüğünüzü merak ediyorum hani adamın başka işi gücü yokmuş gibi ömrünü sadece uykuyla geçiren biri olarak lanse etmeniz benim garibime gitti doğrusu neyse son olarak tanrı bana yardım eder de bir bilgisayar sahibi olursam ileride kendi karakterlerimi yaratacak ve bir oyun yapacağım pek inanmıyorsunuz değil mi bakın kendime ait bir bilgisayarım olmayabilir ama ben sizi genede iki yıldır takip ediyorum bu en azından kararlı olduğumu gösterir değilmi ayrıca son bir nokta daha: derginizde çok fazla yazım hatası yapıyorsunuz bilmem farkettiniz mi? kontrol etmiyormusunuz yoksa...
şimdilik bu kadar sayın seviye halkı herşeye rağmen sizleri çok seviyorum ve elveda diyorum...

Furkan Çakan(the prince of the poets)

Sevgili Prince,
Öncelikle bize gönderdiğin mektubu hiçbir düzeltme yapmadan burada yayınlıyorum. Eğer dikkatle okursan, bu mektupta Türkçe yazım kurallarının dümdüz edildiğini açıkça görebilirsin. Mesela "Türkçe" özel isimdir ve büyük baş harfle yazılır. Ah evet, biz eleştiriye açığız açık olmasına da, bizi eleştirecek adamın öncelikle kendisinin o konuda kusursuz olmasını bekleriz. Bilmem bu fazla büyük bir beklenti mi? Ayrıca ev kiralarının bile başka ülkelerin paralarıyla ödendiği bir ülkede senin kalkıp bize Türk dilini koruma konusunda ders vermen de ayrıca garibime gitti. Üstelik kullandığın takma ad bile İngilizce iken! Dikkat et, İngilizce'yi büyük "İ" ile yazmak gerekli. Ayrıca cümle sonuna "nokta" koymak genel kuraldır, tıpkı buradaki gibi.
Tuğbek konusuna gelince, o adama "uykucu" diyoruz, çünkü uykucudur. Adamın ruh hali böyle ve biz onu olduğu gibi aramıza kabul ettik. Ve biz sadece sevdiğimiz adamlara takılırız, şaka kaldırıp adabınca karşılığını verebilecek kapasitedeki görmüş geçirmiş adamlara. Mesela Tuğbek gibi. Son bir şey daha, bu derginin adı "Level" olarak konmuştur, ve bu değişmez.

Kendime ait bir bilgisayarım yok ama ben sizi gene de iki yıldır takip ediyorum.

Kendine iyi bak, sık sık "attitude" ayarını yapmayı da ihmal etme. Anlarsın ya...

ARMUT PİŞ!

Selam Abi,
Nasılsın her şey nasıl gidiyo? İyi olduğunu umarak hemen soruma geçiyorum. Visual C dili hakkında,iyi açıklayan ve mümkünse Türkçe olan bir site var mı? Şu ana kadar birkaç siteye baktım ama gördüğüm sadece sayfalarca gereksiz yazıydı. Yaklaşık üç hafta önce aynı mesajdan bi tane de Tuğbek'e atmıştım fakat cevap gelmedi. Aslında siz de haklısınız, işler yoğun.
Tüm Level ofisine selamlar.

Aykut Cihangir

Merhaba Aykut,
Biz iyiyiz, sen nasılsın? Öyle bir soru sormuşsun ki, ne ucu belli, ne de bucağı. Visual C dediğin programlama dili Microsoft ürünüdür, yani eğer bu ürün hakkında detaylı bilgi istiyorsan gideceğin adres www.microsoft.com adresi olacaktır. Yok eğer bu dili sana iyice öğretecek bir site adresi istiyorsan, o zaman armudun pişip ağzına düşmesini bekliyorsun demektir. Çünkü koca programlama dilini şak diye öğretecek bir site bulamazsın. O zaman ne yapacaksın? Bir kitabevinden bu dil hakkında yazılmış yayınları edineceksin. Tabii ki Internet üzerinde Visual C konulu pek çok site ve forum vardır, ama senin bunlara girip dönen muhabbete girebilmen için öncelikle dil hakkında bilgi sahibi olman gerekir. Eh, bunun içinde oturup çalışman gerekir. Tamam?

ARAMIZA HOŞ GELDİN!

Merhaba;
Öncelikle bu maili sizi Starcraft'la yetkili kişi olarak görüyorum da atıyorum. Elimdeki dergileri ve sitenizi araştırdım bi sizin mailiniz çıktı. Burak Hun adlı kişi güzel bi multiplayer taktiği yazmış ama mailini yazmamış. Herneyse. Ben Starcraft'ı geç de olsa keşfeden bir insanım. Genelde multiplayer oynuyorum (tek kişilikte pek problem yok yani). Her ne kadar verdiğiniz taktikler gerçekten de mükemmel olsa da, daha geniş çaplı bilgi alabileceğim veya bana bu hususda (sadece starcraft değil, Age of Empires 2, Red Alert 2 gibi oyunlarda da) yardımcı olacak bir editörünüz var mı?... (Makassss)... Bu maili bu kadar aşırı istekli bi şekilde atmamın sebebi bugün Starcraft oynarken bilgisiz bir arkadaşın beni yenememesine rağmen tutup "binalarımı yıkamadın. Yendim seni." demesi oldu. O duyguyu bilir misiniz bilmiyorum ama iğrenç oluyor. Yani adam tamamiyle defansta ben de olaya tam hakim olamadığım için kendini galip sayıyor. Herneyse size ne benim problemimden dimi? Yardımlarınızı bekliyorum. İyi çalışmalar...

(Murat "ShaDoW" GüR)

Merhaba Murat,
Merak etme derdini anlatmışsın. Yalnız şu var ki bizim sayımız, vaktimiz ve yerimiz az, bu yüzden strateji köşesini hazırlarken mümkün olduğunca farklı türden ve piyasaya yeni çıkmış oyuna yer vermemiz gerekiyor. Starcraft hem oldukça eski bir oyun, hem de strateji açısından zengin bir oyun. Yani yeni oyunlar dururken ona yer ayırmamız zor. Ayrıca yer ayırsak bile senin hayal ettiğin türden bir strateji köşesi yapamayız çünkü özellikle Starcraft oynarken rakiplerine yapabileceğin kırk bin türlü numara var. Bunlar harita koşullarından oynamayı tercih ettiğin ırkın birimlerine dek değişen unsurlara bağlı şeyler. Ancak şu kadarını söyleyeyim, Starcraft kesinlikle C&C değildir, yani aynı elemanlardan bir dolu yapıp düşmanını ezemezsin. Birimler birbirlerini dengeler ve birlikte kullanıldıklarında çok işe yararlar. Ayrıca aşılamayacak savunma yoktur, yeter ki zayıf noktasını bulmayı başar. Yani kazanmanın tek yolu kendi taktiklerini geliştirmek ve uygulamaktan geçiyor. Esnek düşünebilen ve oynayabilen bir oyuncu kendinden çok daha güçlü düşmanları rahatça yok edebilir, tıpkı gerçek hayattaki gibi yani. Sana tüm söyleyebileceğim de budur.

BBD NE BE?

Merhaba
Dünya denen yaşanabilir tek gezegeni yaşanamaz duruma getiren insanların arasından sıyrılıp, oyunun ve oyuncunun sonuna kadar ezildiği, yıpratıldı-

inbox



ğı ve engellendiği bir ülkede binbir zorluk içinde bizlere ulaştırmaya çalıştığınız ve belkide tek moral kaynağımız olan LEVEL için sizlere teşekkür ederim. Woah, ne giriş ama! Az daha kendimizi gariban dergi editörleri değil de, "Brotherhood of Steel" şövalyeleri felan sanmamıza sebep oluyordun! Nihohahahaa!

Bu sana ikinci mailim abi sanırım ilkini okumadın yada sildin çünkü heyecan ile o maili Word'de yazıp ve mailime ekleyip göndermemiştim.

Tabii ki göndermediğin bir mektubu okuma ihtimalim oldukça düşük. Henüz telepatik güçlerim o seviyeye ulaşamadı maalesef...

Askeri teknoloji manyağıyım. Ama neden yapımcılar az sayıda simulasyon üretiyor anlamıyorum.

Ben Anadolu'nun garip kenti Niğde'den sizleri takip eden bir gencim.İnanın bana burada sizi takip etmek çok zor örnek vermek gerekirse, Ekim ayının 23. gününe kadar bayilere LEVEL geldi mi diye sordum en sonunda bir bayide bir adet bulabildim.Umarım BBD ile bu işi konuşursunuz.LEVEL'siz bir hayat susuz göle benzer.

Cidden dağıtım olayı üzerindeki kontrolümüz yok denecek kadar az, arada çok fazla yetkili, çok fazla bürokrasi ve çok fazla Türk usulü çalışma mantığı var desem belki bir ipucu vermiş olurum. Ama elimizden geleni yapmaya çalışıyoruz.

Her neyse bırakalım dertlerimizi bir yana benim sana birkaç sorum olacak umarım cevaplarsın.

1) Counter Strike 1.3 çıktı ama bizim gibi internet omurgası kırık bir memlekette bu dosyayı indirmek aylar sürer, benim merak ettiğim 1.3 LEVEL özel paketi ne zaman gelecek?

Geçen sayıyı aldıysan bu sorunun cevabını öğrenmişsin demektir.

2) Ben yıllardır simülasyon oynarım askeri teknoloji manyağıyım ama neden yapımcılar az sayıda simülasyon üretiyor (senaryo eksikliği vs.) yani sorum yeni simülasyonlar geliyor mu ve Janes'in A-10 oyunundan bir haber var mı? Sitesinde bir şey yazmıyor da.

Sim incelemelerinde sık sık altını çiziyorum, askeri sim türü oyunların gittikçe daralan bir pazar payı var, tüm dünyada durum böyle. Buna bir de yeni nesil oyunları geliştirmenin çok zaman ve para aldığını eklersen (grafik, ses, vs) neden çoğu firmanın inceden sim pazarından çekildiğini anlarsın. Jane's A-10 ise bir süre önce iptal edildi diye biliyorum, ama doğrusu kesin bir bilgim yok.

3) Bu ayda online RPG oyunları dergiyi istila etmiş abi bu yapımcıların başka işi yok mu? Tamam online oyunlar belkide en zevkli olanları gerçek insanlarla yüzleşiyorsun salak yapay zeka olayı yok ama bizim gibi internet alt yapısı zayıf bir ülkede nasıl olacak yani işte öle?

Türkiye de zaten para kazandıran bir oyun piyasası mevcut değil, satılan oyunların neredeyse tamamına yakını korsanları zengin ediyor. Durum böyle olunca oyun yapımcısı firmalar planlarına ne Türkiye'yi katıyorlar, ne de Internet alt yapımızı umursuyorlar. Mesela Nintendo'nun distribütörlük için başvuran Türk firmalarını "Ülkeniz harcayacağımız çabaya deymeyecek kadar önemsiz bir pazar!" diyerek terslediğini biliyor muydun? Nüfusumuzun büyük bir kısmı çok genç ve potansiyel müşteri olabilir aslında. Ama gerçekte durum böyle değil ve adamlar da bunun farkındalar. "Beleşçilik" mantığı ülkemde devam ettikçe de öyle olmaya devam edecek.

4) Ayın okuyucu incisi bir geliyor bir gidiyor acaba tekrar gelecek mi?

Aslında sadece okuyucu değil, Level tayfasının incilerini de yayınlamak niyetindeyiz. Ama ya düzgün bir malzeme çıkmıyor, ya da yediğimiz naneleri unutma eğilimine giriveriyoruz. (Ehuha, çok haklısın Madd'ım, mesela neydi o geçen günkü koçbaşı ile gemi batırma muhabbeti değil mi :))) – BLX)

Evet sorularım bu kadar aslında kafamda daha çok soru var ama ne yerinizin ne de zamanınızın o kadar bol olmadığını biliyorum. Kendinize iyi bakın abi sizler bizim için, en azından benim için çok değerlisiniz. Çünkü bizi medyanın ve magazin dünyasının dışında tutan tek yayın sizin derginiz. Bence Sinan abinin dediği gibi siz medyadan değilsiniz onun üstündesiniz bütün medya sizin yanınızda bence tuvalet kağıdından bile değersiz ki o yerine göre çok değerlidir.

Saygılarımla

A. Fatih DOĞRUER

Eh, bu yoruma ben ne desem boş, lafı gediğine koymuşsun. Ama bir daha mektup yazarken yerimiz yoktur diye kendini çok kasma, gerektiğinde biz o mektubu itinayla kırpıp uygun hale getiririz. Gene yaz, mektupsuz bırakma...

BEN OYUN ALMAK İSTİYORUM!

Selam Dostlar. Uzun bir yazı olacak ama okursanız sevinirim. Herkes kendi bölgesindeki bilgisayarcılara giderdi. Kasetlerimizi alır eve gelirdik. Kimimiz Spectrum'cu, kimimiz Commodore'cuyduk. Bazen bir kasette birkaç oyun bazen de tek oyun olurdu. Oyunların bu kadar ucuz olması ama bilgisayarların pahalı olması çok saçma gelirdi bana, ta ki, Spectrum'da yüklü gelen Basic ile birseyler yapmaya çalıştığım ana dek. Bir anda karmaşanın içinde bulmuştum kendimi. O zaman oyun yapmanın ne kadar zor olduğunu keşfettim. Ama hala çok ucuz geliyordu bana fiyatları. Birgun Sinclair User dergisiyle tanıştım. İnanılmaz bir dergiydi. Renkli, resimli, oyunların görüntüleri, ambalajları ve en çok şaşırdığım da oyunların fiyatlarıydı. 19.99 pound idi Underworld isimli oyunun fiyatı. Halbuki ben biraz evvel Sabre Wolf ile birlikte o oyunu birkaç bin liraya almıştım. O zamanlar ucuza alıyor olmak çok hoş geliyordu. Ama zaman içinde "Neden Türkçe oyun yapılmıyor" sorusunun cevabının da burada olduğunu gördüm. İlerleyen zamanlarda param oldu, teknoloji gelişti. Kasetlerden disketlere terfi ettik. Ama durum değişmemiş, kasedin yerini disket almıştı. Disketlerimi kutulara doldurup bilgisayarcılarda alırdım soluğu. Bu sefer durum farklıydı biraz, boşları götürüp doldurtuyordum. Hala o genç çocuğun 20'den fazla disketin Write-Protect'ini açtığı görüntü gözlerimin önündedir. Amiga devri ve 8088'ler devrinden sonra AT'lere geçtik. 286'lar ve 386'lar. Ve onlarla birlikte Hard-Disk denilen kurtarıcımız. Artık oyunları yüklemek için disket değiştirmiyorduk. Sadece klasör değiştiriyorduk. Windows çıktığı zaman Windows'dan nefret ettik. "Dir" yazdığımız

outbox



zaman klasorlerın inci gibi önümüze dizilmesini sevdik. Ne oyunlar geçti hayatımızdan, şöyle kısaca düşündüğüm zaman aklıma gelenler.

Spectrum'da Underworld, Alchemist, Tirnanog, Match Day, JetSet Willy, Horace, Football Manager, Chaquered Flag Penetrator bir de o zamanlar, "yazılı oyun" diye bir terim uydurmustuk Text Adventure'lara. Bunlar hareketsiz grafikleri olan İngilizce yazılı oyunlardı. Ama biz İngilizce bilmediğimizden bu tür oyunlardan hiç hazetmezdik. Sorardık satan adama "yazılı mı" diye. Halbuki bu oyunlar Sinclair User'da yüksek puan alırdı. Meğerse bu oyunlar "adventure"mış. Amiga'da "Larry"yi görünce anladok bunu. Amiga'yı da cok sevdik. Hele ben, hayatı boyunca C64'ü olmamış biri olarak daha çok sevdim.

Günlerce Silk Worm oynadim. Sesleri dinledim. Sanki müzik seti gibiydi. Ama hiç bir Amiga oyununda Jet Set Willy ile geçirdiğim saatleri geçirmedim. Saatler belki yetersiz bir tanım olacak. Günler desem daha doğru.

PC'leri de çok sevdik. Prince of Persia favori oyunumuzdu. Zaman icinde Civilization, Larry serisi, Simon the Sorcerer'lar, Maniac Mansion, UFO ve FIFA 95. Fifa 95, Emily Hughes soccer, Kick Off ve Sensible Soccer'dan sonra ilaç gibi gelmisti. İnanilmaz guzel gelmisti bana. Daha sonra FIFA 96 doruktu bence. Şimdi 3D kartları var. Pentium4 'ler.

Artık disketleri değil poligonları sayıyoruz. Favori kelimemiz VGA değil, Render artık.Ama hala eksik olan birseyler var. Raflar dolusu kutu oyunlar. Dünyayi sarsan bir Turk oyunu. Türkiye'de oyun oynanıyor ama sanki hayalet gibi. Oyunları oynayanlar var ama "Oyun" yok. En ünlü mağazalarımızda 2 sene öncesinin oyunları kutularda. Bana bakıyor $49'lik fiyatı. Bir tek Aral ithalat var. Onlar da kısıtlı sayıda firmanın oyunlarını getiriyor.

Ben Oyun almak istiyorum.

Aldığım zaman poşeti doldursun istiyorum koca kutu. Civilization 3'ün kutusu, oyunu oynarken bana baksın istiyorum. Oyun firmalari Türkiye'ye yatırım yapsın istiyorum.

Acaba tüm bunların kabahati bizde miydi zamanında, yoksa oyunları kasete çekip bize satan bıyıklı amcada mı?

Oyunları cok seviyorum, oynayanları da. Merlinin kazanı'nda bir sure katkıda bulundum. Onlara ilk toplantımızda söylediğim şuydu; "Oyun konusunda icraat gösterip para kazanamayan salaktır" Ama maalesef sanırım ben salakmışım. Yeşil elma bahçesinde kırmızı elma satmaya kalkmak salaklıkmış. Türkiye'de oyundan para kazanılmaz. Çünkü oyun hafifmeşrep birşeydir. Para etmez. Fuzulidir. İsmi hala Atari'dir.

Ama umudumu kaybetmedim. Derginizi her alışımda, başkaldırışınızı görüyorum. Dimdik ayakta olmanızı. Eminim ve biliyorum ki ne zorluklar yaşıyorsunuz. Ne imkansızlıklarla karşı karşıyasınız. Ama ayakta olun. Duruşunuzu değiştirmeyin. Orijinal oyun diye bağırmaya devam edin.

Artık disketleri değil, poligonları sayıyoruz. Favori terimimiz VGA değil, render artık. Ama hala eksik bir şeyler var.

Tüm bunları yatakta uzanmış ve Level dergisini kıvrıldığım yerden okumak için sehpaya uzandığımda düşündüm. Elimde dergi, yattığım yerde bir kaç sayfa çevirmişim ama okumamışım. Sonra dönüp o sayfaları okudum.

Bu yazıyı bir kaç editörünüze birden yollayacağım. Haberiniz olsun. Bir de ricam var. Yazımı yayınlamayın. Okuyun yeter benim icin.

Herşey için teşekkürler.

Serdar Özer

Hayır Serdar, yetmez. Herkesin bilmesi lazım, bu ülkede bizim yapmaya çalıştığımız tek başımıza karşısında durmaya çalıştığımız şeyin nasıl başladığını. 12-15 yaşında, bu çarpıklığın içine doğmuş genç bir çocuk, 1980'lerin Amstrad'larını, Spectrum'larını bilmeli. Gözünü Quake ile açmış olan okuyucularımız, bugünlere nasıl zorluklara gelindiğini öğrenmeli. Ülkemizdeki kemikleşmiş, çarpık "oyun kültürü"nün düzelmesi için harcadığımız emeği birçok insan takdir etmiyor olabilir, öyle bir şey beklemiyoruz da; bunu yapmasak zaten işimizi yapmamış oluruz. Ama en azından birşeylerin "çarpık" olduğunu insanların farketmesi.

Şu günlerde insanlarımızın yavaş yavaş ne anlama geldiğini farketmeye başladığı, çok ama çok doğru bir laf var "Bir millet nasıl hakediyorsa, öyle yönetilir". Bu oyunlar için de geçerli. Oyunlara bize satan bıyıklı amca değildi hatalı olan, o bıyıklı amcadan sorgulamadan yıllarca oyun alan bizlerdeydi. Tek tük gördüğümüz orijinallere burun kıvırıp "Hangi salak alır bunları" diyen bizlerdeydi. Belki o zaman öyle yapmamış olsaydık, şu an Çekler'in Operation Flashpoint'i, Hırvatlar'ın Serious Sam'i, Finlandiyalılar'ın Max Payne'inin yanında bizim de oyunlarımızın adı anılıyor olabilirdi.

Hayır Serdar, bu maili sadece okuyup kendimize saklayamazdık. Senden özür diliyor, affına sığınıyor, ama mailini herkesin kafasına balyoz olsun diye yayınlıyorum.

Herşey için teşekkürler, Serdar...

Oooo, yerimiz bitmiş bile! Ama üzülmeyin, zaman çabuk geçiyor, önümüzdeki aya ne kaldı ki? Siz bize yazın, mektupsuz komayın bizi gurbet ellerde. Kendinizi de fazla üzmeyin, hayat bu, kimse yaşamanın gül bahçesinde bir yürüyüş gibi rahat olacağını söylemedi zaten. Pes etmeyin, Barbar Conan gibi dövüşün tadını çıkarın...

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir. Kişiliğinize göre birçok alternatif sunuyoruz size. İstediğinizi seçmekte hürsünüz.

Eger nostalji insanıysanız, Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd, On İş Merkezi, 231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz.

Eger bir faks makinasına sahip olacak kadar burjuvazi iseniz (0212) 2971733 numaraya faks çekebilirsiniz.

Eger teknoloji insanıysanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Eger donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtimalle uyuyor olacaktır, söyleyeyim.

AYIN DEMOLARI



Empire Earth

Age of Empires 1'in yapımcıları, ve uzun zamandır Empire Earth üzerinde çalışıyorlardı. Ve en sonunda Empire Earth piyasaya çıktı. Eğer hala almadıysanız, bu ay verdiğimiz demoyu mutlaka oynayın. Demoyu gördükten sonra oynamak isteyeceksiniz zaten.

Demonun İçeriği

CD'mizde bulacağınız Empire Earth demosunda, bütün eğitim (Tutorial) görevlerinin yanısıra; Oyunun dört ana senaryo paketinin üçünden, birer örnek görev var. Ama bütün bu görevler, bir demo versiyondan beklemeyeceğiniz kadar uzun.

Başlarken

Oyunun dinamiklerine alışabilmeniz için öncelikle eğitim görevlerini sırasıyla bitirmenizi tavsiye ediyoruz. Oldukça geniş bir zaman dilimine (500.000 yılı kapsayan 14 çağ) yayılmış bir oyun olduğundan, ilk başta hangi birimin, hangi düşmana karşı etkili olduğunu anlamakta zorlanabilirsiniz.

Maksimum Keyif İçin Tavsiyemiz

Eğitim görevlerini teker teker bitirip, oyun hakkında alabileceğiniz tüm bilgiyi alın. Daha sonra üç örnek senaryodan istediğinizi seçip oynayın. Ama en zor zorluk seviyesinde. Böylelikle demoyu oynama sürenizi uzatmış ve oyun keyfinizi arttırmış olacaksınız.

Daha Fazla Bilgi İçin

Empire Earth hakkında daha detaylı bilgi edinmek istiyorsanız, LEVEL Nisan 2001 sayısındaki İlk Bakış yazımıza bakabilir, veya önümüzdeki ay yayınlayacağımız Empire Earth incelemesini bekleyebilirsiniz.

Tom Clancy's Ghost Recon

Rainbow Six ve Rogue Spear serilerinin yapımcısı olan, eski CIA danışmanı Tom Clancy'nin en son oyunu olan Ghost Recon'da, dağılan Rus devletlerini zorla bir araya toplamaya çalışan güçlere karşı savaşan NATO güçlerini yönetiyoruz. Bu sefer çatışmalar büyük ölçüde açık arazide olacak.

Demonun İçeriği

Oyunda sadece bir harita var. Harabe halindeki bir kaleye sığınmış olan düşmanların bulunduğu haritayı, birkaç farklı şekilde oynayabilirsiniz: İsterseniz bir görevi yerine getirebilir, isterseniz 50'ye kadar düşmanla sıcak çatışmaya girebilirsiniz. Karar sizin.

Başlarken

Oyunun kontrol şablonu oldukça fazla tuşu kapsadığından, oyuna başlamadan önce Options'dan kullanacağınız tuşları iyice öğrenin. Gerekirse bir kağıda not edin. Ayrıca, oyunun içerdiği grafik detaylarının zenginliği nedeniyle, düşük seviyeli makinalar zorlanabilir. Eğer oyun sırasında sekme veya takılmalar yaşıyorsanız, Options menüsünden grafik detayları düşürün. Shadows, ilk düşürülmesi gereken en gereksiz detaydır.

Maksimum Keyif İçin Tavsiyemiz

Tuş kontrollerine iyice hakim olduğunuzdan emin olun. İlk birkaç oynanış çok zor gelebilir, ama bu oyunun yapısından kaynaklanıyor, unutmayın. Ghost Recon, oldukça gerçekçi bir taktik savaş aksiyonu olduğu için, tek bir merminin işinizi bitireceğini unutmayın ve mümkün olmadıkça düşmanla karşılıklı çatışmadan kaçınarak kendinizi gizlemeyi öğrenin.

Daha Fazla Bilgi İçin

Tom Clancy's Ghost Recon hakkında daha fazla bilgiye ihtiyacınız varsa, LEVEL Eylül 2001 sayımızdaki İlk Bakış yazımıza veya bu sayımızda bulabileceğiniz (sayfa 42) inceleme yazısına bakabilirsiniz.

Metal Gear Solid 2

Bir süredir vermekle vermemek arasında tereddütte kaldığımız Metal Gear Solid 2'nin müthiş E3 Fuar videosunu, bu ay sizlere ulaştırabildik. Gerçekten oyunun grafiksel ve aksiyon zenginliğini bütün açıklığıyla görebilmenizi sağlayan bu videoda, Hideo Kojima'nın ne kadar üstün bir yönetmenlik ve oyun yapımcılığı yeteneklerine sahip bir insan olduğunu açık ve



net şekilde görebiliyoruz.

Solid Snake'in bu yeni macerasında, nükleer silahlara karşı geliştirilmiş olan Metal Gear serisi, mobil silah platformlarının (yani robot :)) en gelişmiş versiyonu olan Metal Gear Ray'in teröristlerin eline geçmesini engellememiz gerekiyor. Ama yine hikaye dallanıp budaklandıkça, işin aslının ilk başta tahmin ettiğimiz gibi olmadığını görüyoruz.

Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırpıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.

Ama burada denenmişi var?!?

Yerin dibine girdik

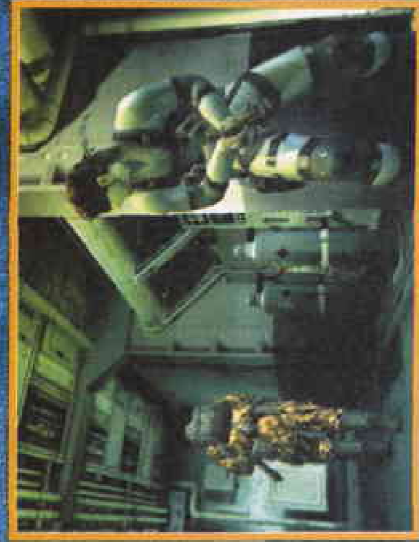
Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz... O halde bizimle ve bütün Level'cılarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimumlarınızı level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.

VOGEL

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

ARALIK 2001



Metal Gear Solid 2

LEVEL Empire Earth Aralık 2001

FIFA 2002



\Demos\FIFA 2002\FIFA2002_demo_build6.exe

Ghost Recon



..\Demos\Ghost Recon\Ghost Recon Demo.exe

Galactic Battlegrounds



..\Demos\Pool of Radiance\por_demo.exe

LEVEL 12/2001

En Son Demolar: *En Son Demolar: Cricket Manager, Empire Earth, FIFA 2002, Ghost Recon, NHL 2002, Pool of Radiance, Tetris 4000, War Engine, Zoo Tycoon*

Özel Videolar: *Metal Gear Solid 2, Final Fantasy X*

Müthiş Mod'lar: *200 MB'lık Level Counter Strike Pack 2 (CS 1.3 ve Half Life 1.1.0.8 updateleri, en iyi haritalar, PodBot 2.5 ve özel efektler)*

AYIN DEMOSU: Empire Earth



\Demos\Empire Earth\EEDemo.exe

Aralık 2001 Empire Earth LEVEL

Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

Demolar \Demos

Cricket Manager ..... Cricket Manager\rwccm.exe
Empire Earth ..... Empire Earth\EEDemo.exe
FIFA 2002 ..... FIFA 2002\FIFA2002_Demo_build6.exe
Ghost Recon ..... Ghost Recon\Ghost Recon Demo.exe
NHL 2002 ..... NHL 2002\nhl2k2demo.exe
Pool of Radiance ..... Pool of Radiance\por_demo.exe
Tetris 4000 ..... Tetris 4000\tetris4000.exe
War Engine ..... War Engine\TWEDemo.exe
Zoo Tycoon ..... Zoo Tycoon\zootycoondemo.exe

Videolar \Videos

Ace Combat 4 ..... ac4.mpg
Final Fantasy X ..... FFX.mpg
Metal Gear Solid 2 ..... MGS2.mpg

Programlar \Shareware

F-Prot ..... F-Prot\fp_win_trial.exe
ICQ 2001 ..... ICQ2001b.exe
Microsoft Messenger ..... mmssetup.exe
NVMax ..... NVMax.exe
Powerstrip ..... pstrip.exe
PowerToys XP ..... PowerToySetup.exe
Roger Wilco ..... rw_mk1d3.exe

Sürücüler \Drivers

DirectX 8.0 ..... DirectX\dx80eng.exe
Win9X nVidia Sürücüleri ..... Detonators\Win9X_21.83.exe
WinXP nVidia Sürücüleri ..... Detonators\WinXP_21.83.exe

Yama Dosyaları \Updates

Diablo 2: LOD 1.09 ..... Diablo 2 LOD\LOD_109.exe
Max Payne 1.02 ..... Max Payne\MaxPayne1-02patch.exe
Pool of Radiance 1.1 ..... Pool of Radiance 2\v1.1\Pool 1.1 Install Patch.exe
Pool of Radiance 1.2 ..... Pool of Radiance 2\v1.2\POR_Installer.exe
Space Empires 4 ..... Space Empires 4\SE4PATCH.EXE

Championship Cricket Manager — Midas
Bir kriket menejerliği oyunu. İlgilenenler için ilgi çekici olabilir.

Zoo Tycoon — MS
Hayvanat bahçesi stratejisi daha önce denenmemiş bir fikir. Ne kadar başarılı olduğuna demoyu oynadıktan sonra siz karar verin.

Empire Earth — Sierra
Uzun zamandır beklenen, Civilization benzeri çok iyi bir Real-Time Strateji.

Tom Clancy's Ghost Recon — RedStorm
Rainbow Six'in yapımcısından yeni bir taktik savaş oyunu. Oldukça güzel grafiklere ve özellikle müthiş seslere sahip.

FIFA 2002 — ?
Yeni eklenen özelliklerle çok daha iyi olmuş.

NHL 2002 — EA
Sadece 5 dakika süren bu demo, NHL'in kalitesini anlatmaya yetiyor.

Pool of Radiance — SSI / Ubi Soft
SSI, AD&D dünyasına geri döndü. Baldur's Gate'in en yakın rakibi olan Pool of Radiance. FRP sevenlerin mutlaka oynaması gereken bir oyun.

Tetris 4000 — Alawar
Tüm zamanların en çok oynanan oyunlarından birisi olan Tetris'in yeni versiyonu

War Engine — Shrapnel
Savaş oyunu yapmak için geliştirilmiş olan bir program War Engine. İçinde birkaç tane de

Hotshots

Earth & Beyond
C&C'nin yapımcılarının devasa multiplayer oyunundan son görüntüler.

Harry Potter
Genç büyücü Harry'nin oyunu bilgisayarlarımıza geliyor.

BeachLife
Tatil köyü stratejisi mi? Bu kış aylarında çok çekici olabilir.

Hitman 2
„Kiralık katil simulasyonu" Hitman'in ikinci versiyonu.

Lords of Realm 3
Orta çağ taktik strateji oyununun üçüncü versiyonu.

Warlords Battlecry 2
Sıra tabanlı stratejiden real-time'a geçen Warlords, ikinci versiyonuyla karşımıza çıkmak üzere.

Worms Blast
Worms geri dönüyor. Bu sefer üç boyutlu grafiklerle.

ICQ 2001b
Eğer bir UIN'iniz yoksa, sanal dünyada yoksunuz demektir.

Messenger 4.5
Microsoft'un ICQ benzeri iletişim programı.

NVMax 3.0.72
Detonator sürücüsü kullanan ekran kartları için kontrol arabirimi.

Powerstrip 3.04
Eski bir ekran kartına sahipseniz, bu program ile kartınızın performansını arttırabilirsiniz.

PowerToys XP
Windows XP'nin gizli özelliklerini kullanmanızı sağlayan bir program.

Roger Wilco
Multiplayer oyunlar için sesli iletişim programı.

Dirty Little Helper
Yüzlerce oyun için hile ve tam çözüm.

Shareware

F-Prot 3.11a
Ünlü anti-virüs programının deneme sürümü.

DirectX 8.0A

Detonators 21.83

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+hile arşivi

İki ayda bir verdiğimiz Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkmış birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainer'larını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de haddinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hileleri programdan çıkartıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

MASAÜSTÜ TEMALARI
Arcanum
Tomb Raider
NHL EXTRA
NHL için gerekebilecek bütün ek programcıklar.
UPDATES
Diablo 2 LOD v1.09
Max Payne v1.02
Pool of Radiance v1.1 (uninstall fix)
Pool of Radiance v1.2
Space Empires 4 v7.0

OCAK

Alternatif Modifikasyonlar...

Sürekli olarak Half Life modifikasyonları vermemiz, diğer oyun türlerinden hoşlanan okuyucularımızı unuttuğumuzu düşündürmesin sakın. Ocak sayımızda; Max Payne, Operation Flashpoint, Diablo 2, Starcraft, Red Alert 2 ve Age of Empires 2 için müthiş modifikasyonlar, harita ve görevler veriyoruz. Başka hiçbir yerde bulamayacağınız bu eklentiler, en sevdiğiniz oyunlardan aldığınız keyfi bir kat daha arttıracak. Bu oyunların işinin henüz bitmediğini, gelecek ay sizlere ispatlıyoruz!

Taklitlerimizden sakınınız!









SON ANDA



Battle Realms

Bu oyunun her yerinden "kalite" akıyor. Bir Real-Time Strateji'den beklenmeyecek güzellikte grafikleri olmasının yanısıra, çok ilgi çekici yeni fikirleriyle türe yeni bir soluk getirdiğini söyleyebiliriz. RTS türünden hoşlanıyorsanız, oynamalısınız.



Return to Castle Wolfenstein

Kurulum sırasında çalan müzikten, Diablo 2'nin açılışını sönük bırakan açılış videosuna kadar her anında sizi biraz daha sarıyor oyun. Gerçekten, Gray Matter, id Software'den aldığı Quake 3 motorunun hakkını verebilmiş gibi gözüküyor. Daha detaylı inceleme için, önümüzdeki ayı bekleyin.



Aliens vs Predator 2

Bu yıl içinde çıkmış en iyi aksiyon oyunlarından birisi olduğu tartışılmaz. İlk oyundan çok daha atmosferik, çok daha güzel görünümlü ve korkutucu. Bu oyundaki atmosferi tamamen soluyabilmeniz için, çok özel bir inceleme hazırlıyoruz sizlere... Gelecek ayı bekleyin.

LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü
Gökhun Songurtekin sgokhun@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Sinan Akkol sakkol@level.com.tr
Yazı İşleri Müdürü
Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr
M. Berker Güngör gberker@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi
Selçuk İslamoğlu sislamoglu@level.com
Serbest Yazarlar
Batu Hergünsel batuher@level.com.tr
Can Kori can@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Onur Bayram onur@level.com.tr
Grafik Tasarım
Didem İncesağır didem@level.com.tr
Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi Gökhun Songurtekin
Renk Ayrımı/Film Çıkış Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
Baskı Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
Dağıtım BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA Temsilcisi Serra Yurtman
Tel: (312) 495-24 47
E-Mail: vogelmedya@sim.net.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü Özlem Cenker, Ayten Çar
Vogel Satış Müdürü
Gönül Morgül mgonul@vogel.com.tr
Reklam Koordinatörü
Şebnem Karabıyık ksebnem@vogel.com.tr
Reklam Müdürü
Yeliz Koyun kyeliz@vogel.com.tr
Özel Projeler Müdürü
Gülcan Bayraktar gulcanb@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri Aynur Kına
Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733
Abone Satış Müdürü Aslı Bozyayla
Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Abone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abone@vogel.com.tr
Üretim Koordinatörü Turgay Tekataş

